

PERCY JACKSON & OS OLIMPIANOS

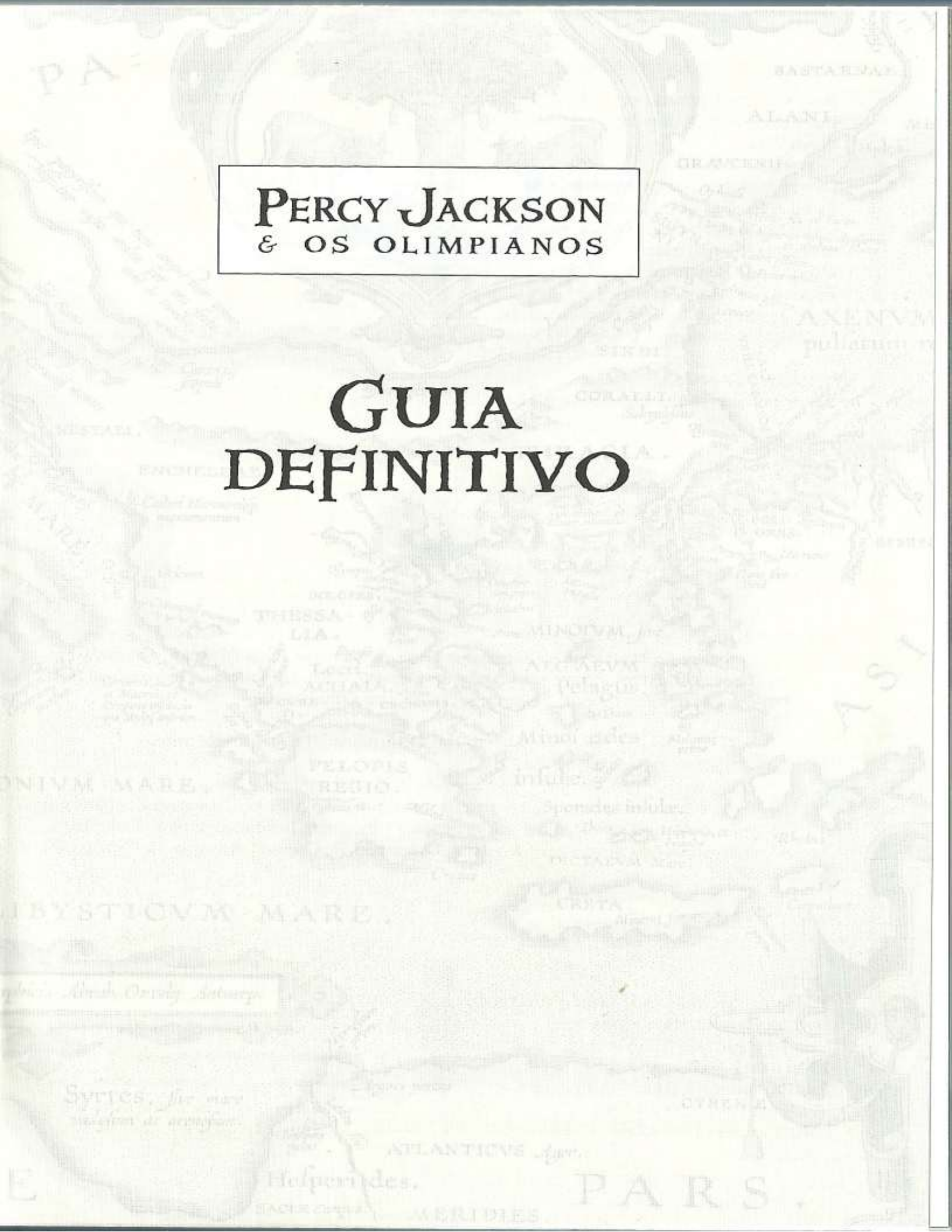


GUIA DEFINITIVO



PERCY JACKSON
& OS OLIMPIANOS

GUIA DEFINITIVO



Baseado nos livros da série *Percy Jackson e os Olimpianos*, de Rick Riordan

Publicado por Disney-Hyperion Books

Nova York

Copyright © 2009

Ilustrações dos personagens por Antonio Caparo

Publicado originalmente nos Estados Unidos e no Canadá por Disney • Hyperion Books

sob o título PERCY JACKSON & THE OLYMPIANS: THE ULTIMATE GUIDE. • Tradução publicada

mediante acordo com Disney • Hyperion Books

Criado por Brushfire Books, Londres, Inglaterra

Escrito por Mary-Jane Knight

Arte de Philip Chidlow para Brushfire Books

Ilustrações adicionais de Artful Doodlers, Londres, Philip Chidlow e Kevin Hays

TÍTULO ORIGINAL

Percy Jackson & the Olympians: The Ultimate Guide

REVISÃO

Taís Monteiro

ADAPTAÇÃO DE CAPA E MIOLO

Julio Moreira

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO-NA-FONTE

SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

R452p Knight, M. J. (Mary-Jane)

Percy Jackson e os Olimpianos: Guia definitivo / Rick Riordan ; tradução
Leonardo Alves ; ilustração Antonio Caparo. - Rio de Janeiro : Intrínseca, 2012.
144p. : il. ; 19 cm (Percy Jackson e os Olimpianos)

Tradução de: Percy Jackson & the Olympians : The ultimate guide
ISBN 978-85-8057-247-6

1. Mitologia grega - Literatura infantojuvenil. 2. Titãs (Mitologia) - Literatura
infantojuvenil. 3. Animais mitológicos - Literatura infantojuvenil 4. Literatura
infantojuvenil americana. I. Alves, Leonardo II. Caparo, Antonio II. Título. III.
Série.

12-5453.

CDD: 028.5

CDU: 087.5

[2012]

Todos os direitos desta edição reservados à

EDITORA INTRÍNSECA LTDA.

Rua Marquês de São Vicente, 99, 3º andar

22451-041 - Gávea

Rio de Janeiro - RJ

Tel./Fax: (21) 3206-7400

www.intrinseca.com.br

1ª edição NOVEMBRO DE 2012

impressão GEOGRÁFICA

papel de miolo COUCHÉ BURGO SATIN 115G/M²

papel de capa COUCHÉ BURGO SATIN 150G/M²

tipologia PLANTIN

PERCY JACKSON
& OS OLIMPIANOS

GUIA DEFINITIVO

Tradução de Leonardo Alves



SUMÁRIO

Seção Um	PERCY JACKSON	6
----------	----------------------	---

Seção Dois	A VIDA NO ACAMPAMENTO	22
------------	------------------------------	----

Seção Três	DEUSES & ESPÍRITOS	60
------------	-------------------------------	----

Seção Quatro	BESTIÁRIO DE PERCY JACKSON	94
--------------	-----------------------------------	----

Seção Cinco	O LABIRINTO	112
-------------	--------------------	-----

Seção Seis	O MUNDO INFERIOR	120
------------	-------------------------	-----

Seção Sete	O PAIOL DOS DEUSES	130
------------	---------------------------	-----

Seção Oito	COMPÊNDIO	140
------------	------------------	-----



SEÇÃO UM

PERCY JACKSON

..... GUIA DEFINITIVO
.....





PERCY JACKSON está bem acima da média, ainda que essa não seja a situação de suas notas (bem, tecnicamente, elas estão mais para “abaixo da média”). As diferenças não são óbvias de cara, mas ficam cada vez mais evidentes quando Percy completa doze anos. Ele começa a deparar com situações estranhas. É atacado por monstros e faz amizade com um sátiro. E isso é só o começo. Quando Percy vai para o Acampamento Meio-Sangue, um novo mundo se abre diante dele...

“Ser um meio-sangue é perigoso. É assustador. Na maioria das vezes, acaba com a gente de um jeito penoso e detestável... se você se reconhecer nestas páginas — se sentir alguma coisa emocionante lá dentro... você pode ser um de nós. E, uma vez que fica sabendo disso, é apenas uma questão de tempo antes que eles também sintam isso, e venham atrás de você. Não diga que eu não avisei.”

— Percy Jackson

Nome: **Percy Jackson**

Aniversário: **18 de agosto**

Naturalidade: **Nova York**

Mãe: **Sally Jackson**

Pai: **Poseidon**

Comida favorita: **Qualquer uma doce e azul**

Bebida favorita: **Néctar e Coca-cola**

Lugar favorito: **Chalé em Montauk, Long Island**

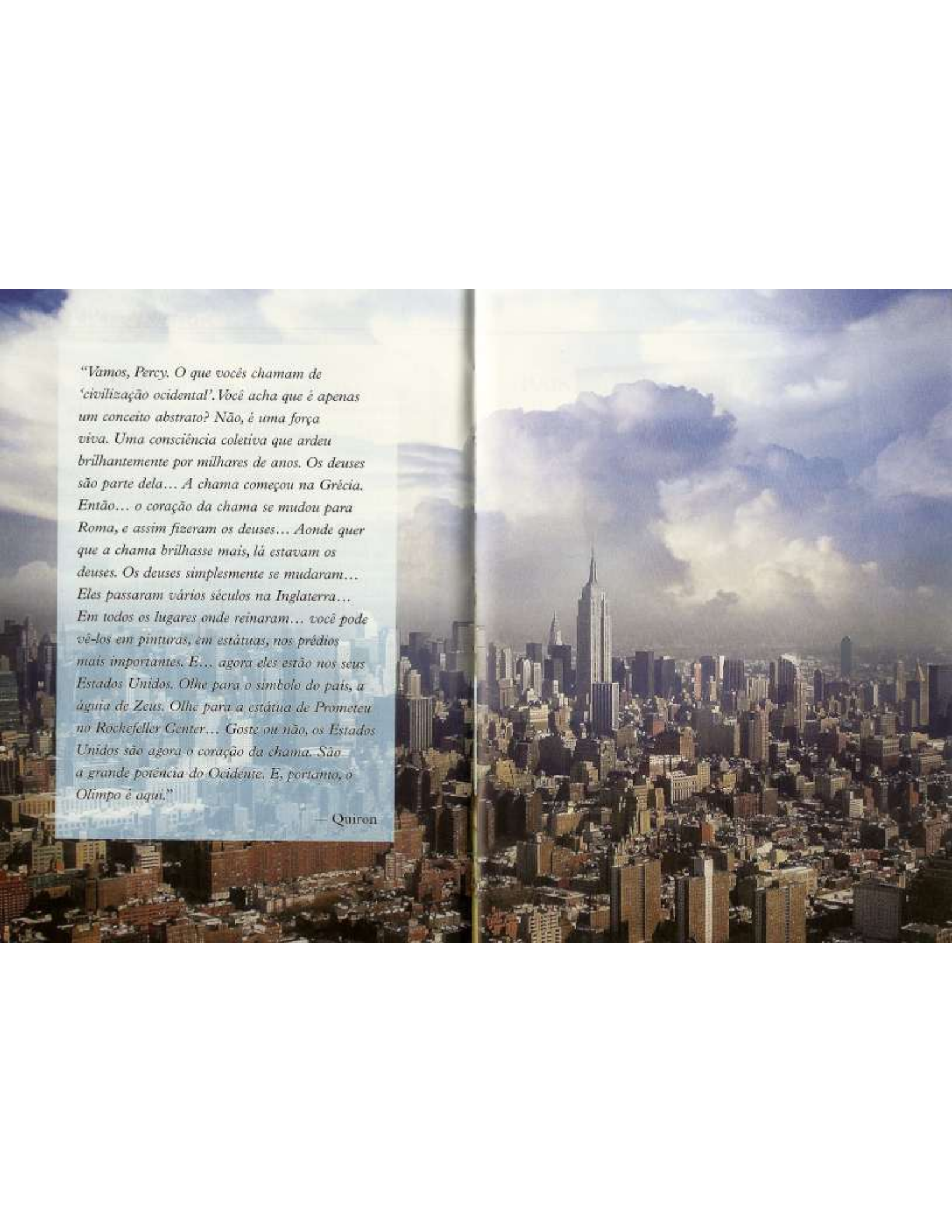
Transporte favorito: **Pégaso (Blackjack)**

Especialidade: **Esgrima**

Ponto fraco: **Ortografia**

Amigos: **Grover Underwood, Annabeth, Tyson, sra. O'Leary**

Inimigos: **Cronos, Gabe Ugliano, sra. Dodds**



"Vamos, Percy. O que vocês chamam de 'civilização ocidental'. Você acha que é apenas um conceito abstrato? Não, é uma força viva. Uma consciência coletiva que ardeu brilhantemente por milhares de anos. Os deuses são parte dela... A chama começou na Grécia. Então... o coração da chama se mudou para Roma, e assim fizeram os deuses... Aonde quer que a chama brilhasse mais, lá estavam os deuses. Os deuses simplesmente se mudaram... Eles passaram vários séculos na Inglaterra... Em todos os lugares onde reinaram... você pode vê-los em pinturas, em estátuas, nos prédios mais importantes. E... agora eles estão nos seus Estados Unidos. Olhe para o símbolo do país, a águia de Zeus. Olhe para a estátua de Prometeu no Rockefeller Center... Goste ou não, os Estados Unidos são agora o coração da chama. São a grande potência do Ocidente. E, portanto, o Olimpo é aqui."

— Quiron



Monte Olimpo

“Tenho doze anos de idade. Até alguns meses atrás, era aluno de um internato, na Academia Yancy, uma escola particular para crianças problemáticas no norte do estado de Nova York. Se eu sou uma criança problemática? Sim. Pode-se dizer isso.”

PAIS, OU FALTA DE PAIS

SALLY JACKSON

Mãe de Percy. Tem cabelos castanhos compridos, com alguns poucos fios grisalhos, olhos da cor do mar e um sorriso tão acolhedor quanto um edredom. Sally ficou órfã ainda muito pequena...

MISTERIOSO DESASTRE DE AVIÃO DEIXA CRIANÇA ÓRFÃ

Relatos informam que pelo menos uma criança perdeu os pais na devastadora queda de avião no estado de Nova York ontem. Sally Jackson, cinco anos, é a única filha de Jim e Laura Jackson. Sabe-se que o casal estava entre os passageiros da aeronave que caiu em um campo duzentos e quarenta quilômetros ao sul do lago Ontário às três horas da madrugada de ontem. Não foi encontrado nenhum sobrevivente, e a causa do acidente ainda é desconhecida.

Vizinhos dos Jackson prestam homenagem à "adorável família que sempre tinha tempo para todos" e cujos integrantes eram membros respeitáveis da comunidade. Sally deve ficar com um tio até que seu futuro seja decidido.

Minha querida sally

Escrever-lhe esta mensagem parte meu coração, mas não tenho mais a quem recorrer. Sei que você tem ido muito bem na escola e batalhou bastante para ser aceita na faculdade. Mas agora sei que os médicos não podem fazer mais nada por mim e meu plano de saúde foi cancelado. Você é minha única esperança... poderia tirar um ou dois semestres para cuidar de seu pobre e velho tio até que ele enfim deixe este mundo?

Tio Rich



Sally não se casou com o pai de Percy, mas diz que conhecê-lo foi a melhor coisa que já lhe aconteceu. Ele era um homem rico e importante, e seu relacionamento com ela era segredo. Certo dia ele embarcou em um navio para navegar o Atlântico e nunca mais voltou... Então Sally criou Percy sozinha.

“Minha mãe é a mulher mais gentil do mundo. Devia ter se casado com um milionário, não com um imbecil como Gabe.”

GABE UGLIANO

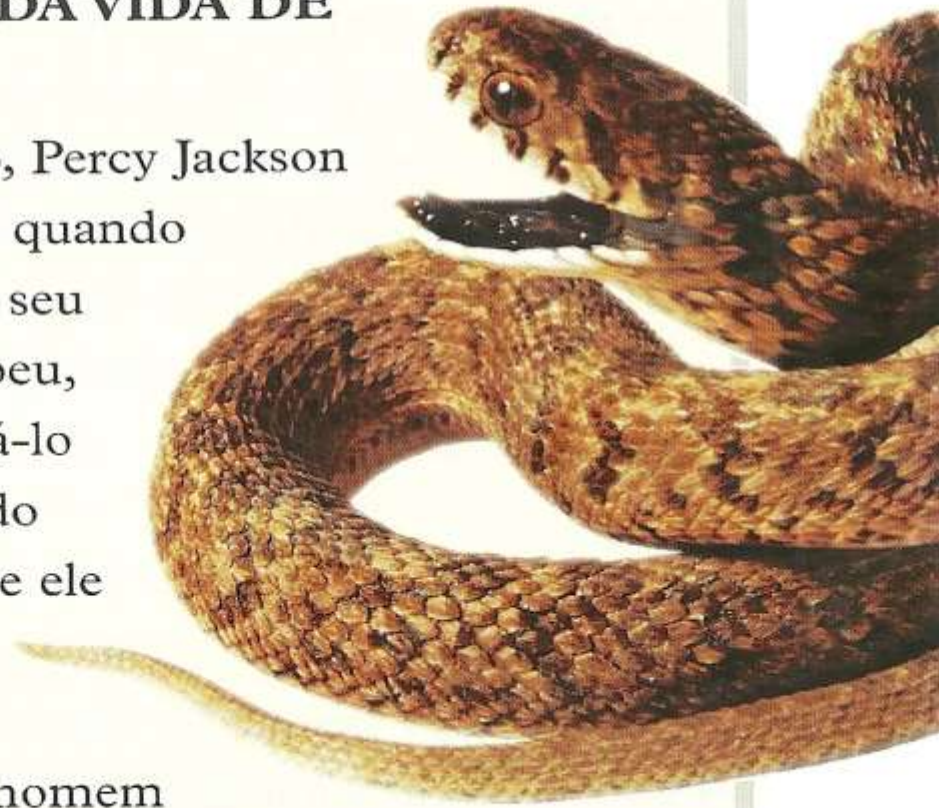
Sally trabalhava em uma doceria na Grande Estação Central quando se casou com Gabe Ugliano, um sujeito gordo, careca, que bebia cerveja e fumava charutos, a quem Percy deu o apelido de Gabe Cheiroso pois ele fedia como uma pizza de alho mofada embrulhada em um calção de ginástica. Gabe era gerente de um Hipermercado de Eletrônica, e normalmente ficava em casa jogando baralho com seus cupinchas. Ele implicava com Percy, exigindo dinheiro para financiar sua jogatina.



ACONTECIMENTOS RUINS NOS PRIMEIROS ANOS DA VIDA DE PERCY

- Ainda muito pequeno, Percy Jackson cochilava na pré-escola quando uma cobra rastejou até seu berço. Ninguém percebeu, até que a mãe foi buscá-lo e o encontrou brincando com a cobra morta, que ele havia estrangulado.

- No terceiro ano, um homem de capa de chuva preta abordou o menino no parquinho da escola. Quando os professores ameaçaram chamar a polícia, o estranho foi embora resmungando. Ninguém acreditou quando Percy contou que o homem tinha apenas um olho bem no meio da testa.





EXPULSO

Percy teve problemas na escola desde que se entende por gente. Aos doze ele já havia passado por seis escolas em seis anos, porque sempre acaba sendo expulso de todas. Foi diagnosticado com dislexia e transtorno do déficit de atenção com hiperatividade (TDAH), mas esses não foram seus únicos obstáculos: aconteceram coisas inexplicáveis na escola e em passeios com a turma.

AS MANCADAS DE PERCY

- No quarto ano, sua turma fez um passeio pelos bastidores do tanque de tubarões do Mundo Marinho. Percy acionou a alavanca errada perto da passarela por onde todo mundo estava passando, e a turma inteira tomou um banho inesperado com os tubarões.
- No quinto ano, ele visitou o campo da batalha de Saratoga e causou um acidente com um canhão da Revolução Americana. Ele disse que não estava mirando no ônibus da escola, mas mesmo assim o veículo foi atingido em cheio e isso resultou em mais uma expulsão.

BOLETIM

Aluno: *Percy Jackson*

Observações gerais:

INGLÊS **Nota F** **Precisa se esforçar mais**
Insiste em não fazer as leituras exigidas. Quando escreve, demonstra dificuldade de se expressar com clareza. Possui apenas uma vaga noção de ortografia e sua caligrafia deixa muito a desejar.

MATEMÁTICA **Nota C** **Prestar atenção à aula!**
Dominou a aritmética básica, mas lhe faltam interesse e concentração para progredir na matéria.

HISTÓRIA **Nota D** **Mais empenho**
Esforça-se durante a aula, mas é prejudicado por sua incapacidade de se manter concentrado por mais que alguns minutos. Empenhou-se para descrever alguns eventos da Guerra da Secessão, mas um pouco mais de análise histórica e um pouco menos de sanguinolência dos campos de batalha seriam adequados.

CIÊNCIAS **Nota B-** **Precisa se controlar!**
Tem bom desempenho em experiências práticas, mas precisa parar de explodir laboratórios e incendiar o cabelo do professor...



A ÚLTIMA DAS EXCURSÕES

Na excursão do sexto ano, Percy foi com seus colegas da Academia Yancy ao Metropolitan Museum. Foi lá que começaram os eventos extraordinários que acabaram levando Percy ao Acampamento Meio-Sangue.

PERSONAGENS DE YANCY

Nancy Bobofit: sardenta, ruiva, cleptomaniaca.

A pessoa que mais atormenta Percy, catalisadora dos eventos surpreendentes no museu.

Grover: melhor amigo de Percy, é o único aluno do sexto ano com espinhas e barbicha. Cabelos castanhos cacheados. Liberado das aulas de educação física por causa de uma deficiência muscular nas pernas.

Sr. Brunner: professor de latim de Percy, de meia-idade, usa cadeira de rodas motorizada. Cabelo ralo, barba por fazer. Usa um casaco surrado de tweed e conta histórias e piadas em aula. Coleciona armas romanas.

Sra. Dodds: professora cruel de matemática, está sempre de casaco preto de couro e não gosta de Percy. No museu, ela se transforma em uma bruxa enrugada com presas amareladas e ataca o menino.



O que aconteceu?

O sr. Brunner, professor de latim de Percy, joga para ele uma caneta esferográfica que, na mão do garoto, vira uma espada de bronze. Um único golpe e a lâmina atravessa facilmente o corpo da professora de matemática.

“A sra. Dodds era um castelo de areia debaixo de um ventilador. Ela explodiu em areia amarela, reduziu-se a pó, sem deixar nada além do cheiro de enxofre, um grito estridente que foi sumindo e um calafrio de maldade no ar, como se aqueles olhos vermelhos incandescentes ainda estivessem me olhando.”

AS FÚRIAS

FÚRIAS, OU ERÍNIAS, SÃO TRÊS CRUÉIS DEUSAS DA TERRA, PERSONIFICAÇÕES DA VINGANÇA E DO CASTIGO. SÃO CRIATURAS DE APARÊNCIA ATERRORIZANTE, COM FEIÇÕES HORRÍVEIS. SEU HÁLITO QUEIMA E SANGUE VENENOSO PINGA DE SEUS OLHOS. A CABEÇA É REPLETA DE SERPENTES.

NA MITOLOGIA GREGA, AS ERÍNIAS ERAM IRMÃS. CHAMAVAM-SE ALECTÓ (A FURIOSA), MEGERA (A RANCOROSA) E TISÍFONE (A VINGADORA). ELAS PUNIAM CRIMES COMO ASSASSINATO E INJUSTIÇAS, E DIZIA-SE QUE CONTINUAVAM A CASTIGAR UM PECADOR MESMO DEPOIS QUE ELE MORRESSE, ATÉ ELE DEMONSTRAR REMORSO.

AS TRÊS PARCAS

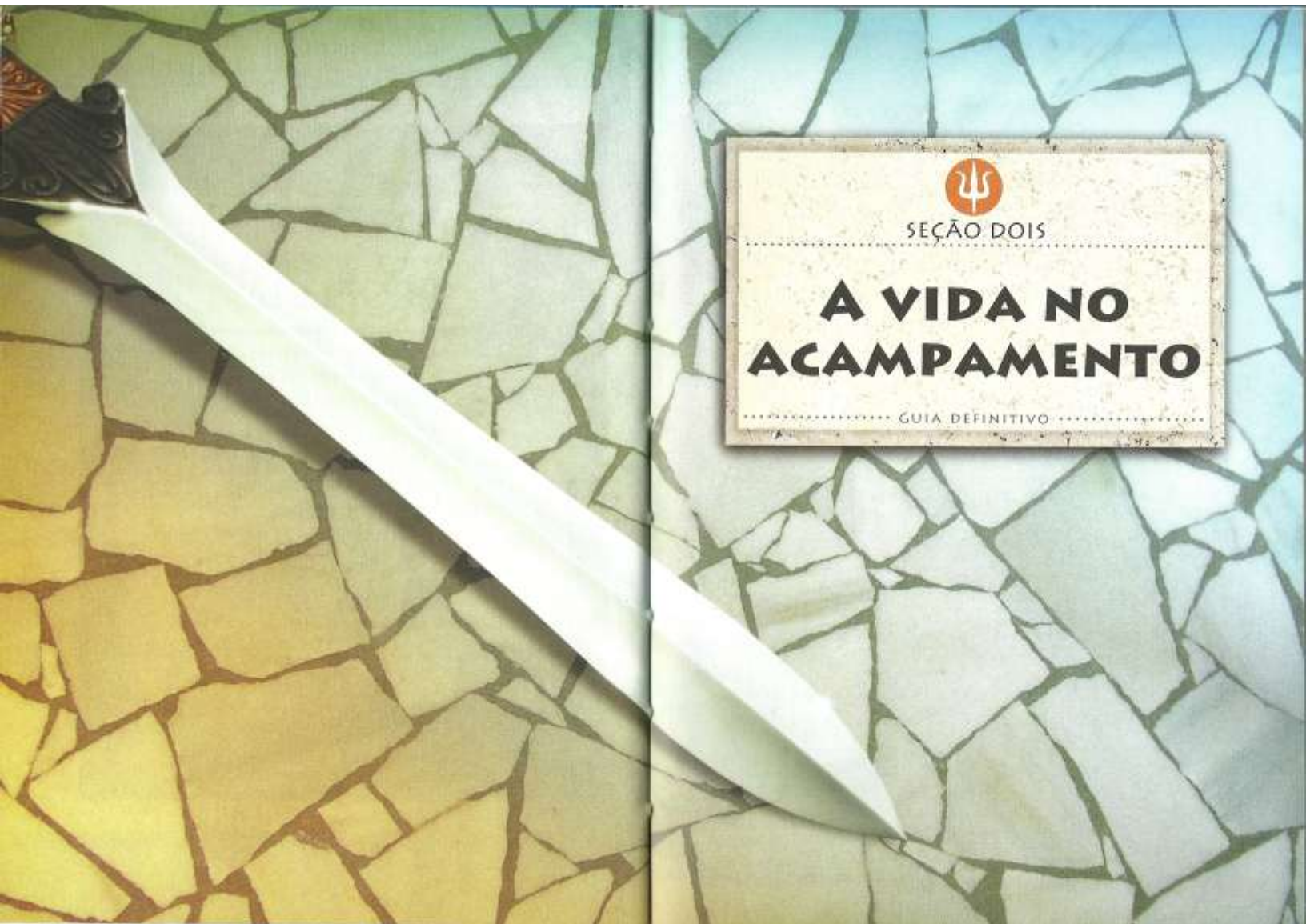
TAMBÉM CONHECIDAS COMO MOIRAS, SÃO AS TRÊS DEUSAS GREGAS REPRESENTANTES DO DESTINO E DA SINA. SÃO BRUXAS VELHAS ATEMPORAIS, E URDEM OS FIOS DO DESTINO QUE CONTROLAM A VIDA DE TODOS. CHAMAM-SE CLOTO (A QUE TECE O FIO DA VIDA), LÁQUESIS (A QUE DETERMINA O COMPRIMENTO DA LINHA) E ÁTROPOS (A QUE CORTA O FIO E DECIDE QUANDO UMA VIDA CHEGA AO FIM).

TODOS OS ACONTECIMENTOS, BONS OU RUINS, SÃO INSERIDOS NA TRAMA DO DESTINO DE CADA PESSOA E NÃO PODEM SER ALTERADOS. AS PARCAS CONTROLAM A SINA DE TODOS. ATÉ OS DEUSES MAIS PODEROSOS ESTÃO SUJEITOS A SUAS DECISÕES.

A GRANDE PROFECIA

UM MEIO-SANGUE,
DOS DEUSES ANTIGOS FILHO.
CHEGARÁ AOS DEZESSEIS
APESAR DE EMPECILHOS.
NUM SONO SEM FIM
O MUNDO ESTARÁ,
E A ALMA DO HERÓI,
A LÂMINA MALDITA CEIFARÁ.
UMA ESCOLHA SEUS DIAS VAI ENCERRAR.
O OLIMPO PRESERVAR OU ARRASAR.

A GRANDE PROFECIA SÓ É TOTALMENTE REVELADA EM O ÚLTIMO OLIMPIANO, MAS ELA SE FAZ PRESENTE, DE FORMA AMEAÇADORA, EM TODAS AS HISTÓRIAS DA SAGA. QUAL SEMIDEUS IRÁ CUMPRIR A PROFECIA E DETERMINAR O FUTURO DO OLIMPO?

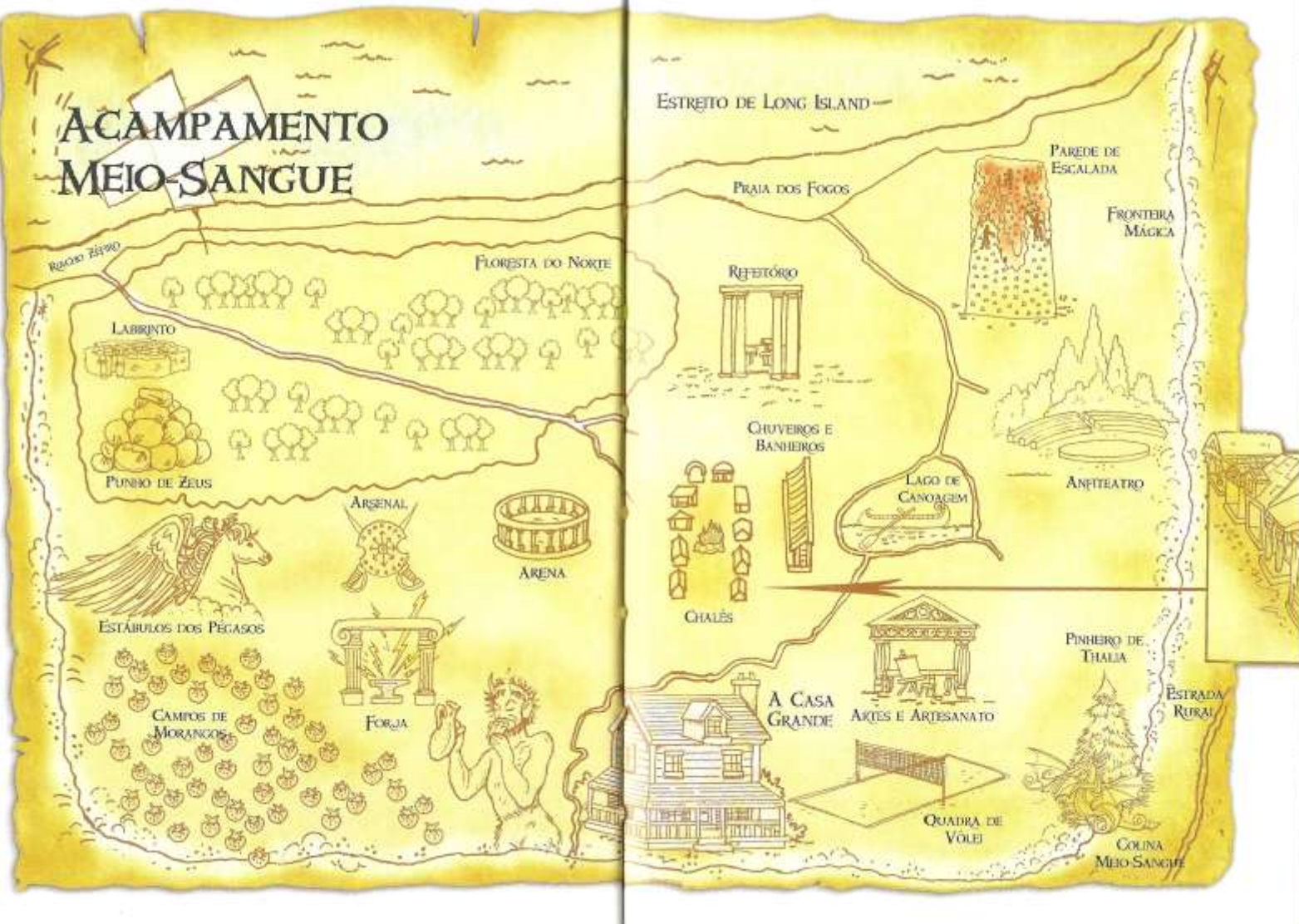


SEÇÃO DOIS

A VIDA NO ACAMPAMENTO

GUIA DEFINITIVO

ACAMPAMENTO MEIO-SANGUE





SONHOS

Os sonhos têm papel importante na vida de um semideus. Muitas vezes eles proporcionam um vislumbre de eventos que estão acontecendo em outros lugares ou transportam o sonhador para dentro da vida de seus inimigos ou de amigos que ele esteja procurando. Na noite anterior à chegada de Percy ao Acampamento Meio-Sangue, ele acorda deste sonho assustador:

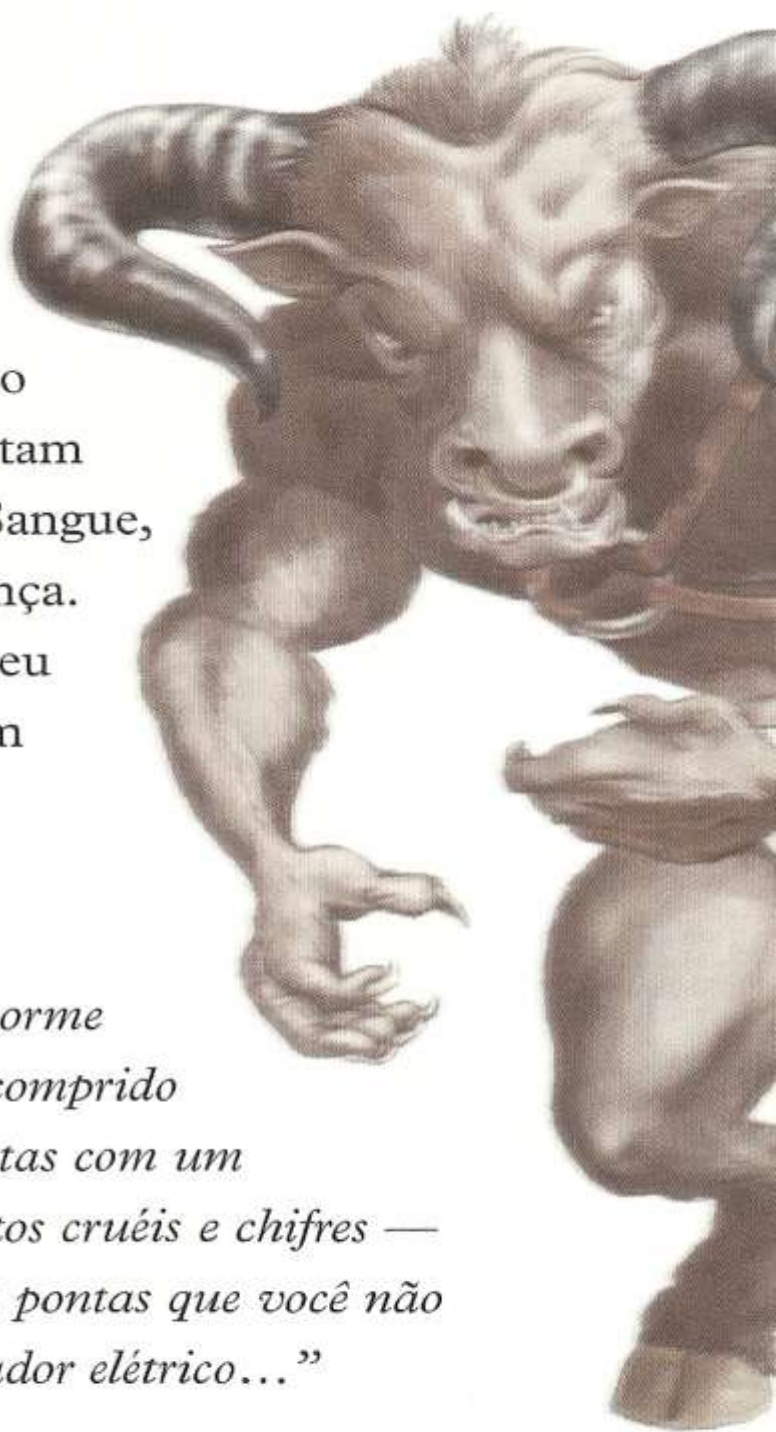
“Havia uma tempestade na praia, e dois belos animais, um cavalo branco e uma águia dourada, estavam tentando matar um ao outro à beira-mar. A águia mergulhou e fez um talho no focinho do cavalo com suas garras enormes. O cavalo empinou e escoiceou as asas da águia. Enquanto eles lutavam, o chão retumbou e uma voz monstruosa riu... incitando os animais a lutarem mais arduamente. Corri até eles, sabendo que tinha de impedi-los... mas eu corria em câmera lenta. Sabia que iria chegar tarde demais. Vi a águia mergulhar, o bico apontado para os grandes olhos do cavalo, e gritei: Não!”

O PRIMEIRO MONSTRO DE PERCY

Grover e a mãe de Percy pegam o Camaro de Gabe Cheiroso e tentam chegar ao Acampamento Meio-Sangue, onde o menino ficará em segurança. Mas antes ele precisa enfrentar seu primeiro monstro de verdade, um Minotauro imenso e furioso.

“Seu pescoço era uma massa de músculos e pelos que levavam à enorme cabeça, que tinha um focinho tão comprido quanto meu braço, narinas ranhentas com um reluzente anel de bronze, olhos pretos cruéis e chifres — enormes chifres preto e branco com pontas que você não conseguiria fazer nem num apontador elétrico...”

Essa é a primeira vez que a coragem de Percy é testada de verdade... Como ele sobreviverá, e será que ele vai conseguir proteger a mãe e Grover?



TESEU E O MINOTAURO

O MINOTAURO ERA UM MONSTRO COM CABEÇA DE TOURO E CORPO DE HOMEM, FILHO DA ESPOSA DE MINOS, REI DE CRETA, COM UM TOURO QUE POSEIDON HAVIA ENVIADO PARA O REI.

MINOS PEDIU QUE DÉDALO CONSTRUÍSSE UM PALÁCIO COM UM GIGANTESCO LABIRINTO DE CÔMODOS, ONDE MANTINHA O MONSTRO PRESO. A CADA ANO, O REI O ALIMENTAVA COM SETE RAPAZES E SETE MOÇAS ENVIADOS DE ATENAS.

CERTO ANO, TESEU, FILHO DE EGEO, REI DE ATENAS, JUNTOU-SE AOS RAPAZES QUE IAM A CRETA, DEPOIS DE JURAR QUE MATARIA O MINOTAURO. ARIADNE, FILHA DO REI MINOS, APAIXONOU-SE POR TESEU E LHE ENTREGOU UM NOVELO DE LINHA, QUE PERMITIRIA AO HERÓI ESCAPAR DO LABIRINTO DEPOIS DE MATAR O MONSTRO.



“Ele agarrou o Camaro de Gabe pela capota rasgada, o chasis rangia e gemia. Ergueu o carro acima da cabeça e atirou-o na estrada. Aquilo se chocou contra o asfalto molhado e deslizou em meio a um chuveiro de fagulhas por cerca de quinhentos metros antes de parar. O tanque de gasolina explodiu. Nem um arranhão, lembrei-me de Gabe dizendo. Oops.”



ACAMPAMENTO MEIO-SANGUE

Depois de se recuperar da dramática chegada ao acampamento, Percy começa a perceber que aquele lugar definitivamente não é um acampamento de verão normal. Embora esteja feliz por Grover estar ali, ele fica surpreso ao descobrir que o melhor amigo é um sátiro. E esse é apenas o começo de uma série de revelações perturbadoras.

Quando Percy é convidado para uma partida de *pinochle* com seu antigo professor de latim, a verdade sobre o Acampamento Meio-Sangue e muito mais vêm à tona.



DEZ SINAIS

DE QUE TALVEZ VOCÊ SEJA UM
MEIO-SANGUE

OS DEZ SINAIS

Observe quantas vezes você concorda com os enunciados a seguir.

1. Você suspeita que pelo menos um de seus professores não seja humano.

Só isso não prova nada, já que muitos professores parecem monstros disfarçados. Mas fique atento com professores que tenham um interesse anormal em torturar você.

2. Você foi testado para — e diagnosticado com — TDAH.

Ter TDAH, ou transtorno do déficit de atenção com hiperatividade, não quer dizer que você nunca preste atenção. Pode ser que tenha dificuldade para filtrar imagens e sons à sua volta enquanto o professor fala sem parar sobre algum assunto que não seja de seu interesse. Assim, ver pela janela da sala de aula uma dríade e um sátiro batendo papo debaixo de um salgueiro pode chamar sua atenção quando seu professor preferiria que você fizesse anotações. Isso pode resultar em gritaria e castigos.

Seus níveis de energia (ou hiperatividade) podem tornar difícil assistir a uma aula inteira. É possível que você também descubra uma tendência a fazer ou dizer a primeira coisa

que lhe vem à cabeça. É frequente que semideuses jovens apresentem esses sintomas, indicativos das habilidades de luta e dos reflexos superiores que os mantêm vivos quando enfrentam monstros.

3. Você foi testado para — e diagnosticado com — dislexia.

A dislexia gera problemas para a leitura e a escrita. Você é tão inteligente quanto as outras crianças, mas seu cérebro tem dificuldade de processar a informação escrita. Ler pode ser uma tortura, as palavras parecem flutuar acima da página. Em muitos casos, crianças meios-sangues veem coisas que as comuns não conseguem enxergar. O cérebro delas está programado para interpretar grego antigo e é por isso que acham difícil decifrar as línguas modernas.

4. Aconteceram situações estranhas que você não consegue explicar.

Pode não ser algo totalmente extraordinário, como um adulto se comportando de forma estranha e depois negando ter feito isso. Ou pode incluir eventos realmente dramáticos, como um monstro que ataca o ônibus da escola ou uma explosão inexplicável no laboratório de ciências. Qualquer circunstância misteriosa desse tipo pode ser um sinal de que você é capaz de enxergar através da Névoa, o véu que impede os humanos de

ver o que acontece de verdade quando há monstros por perto. Quanto mais vezes você conseguir ver através da Névoa, mais provável é que tenha sangue olímpiano nas veias.

5. Você tem déjà-vus com frequência.

Muitas vezes, meios-sangues têm a impressão de que já passaram por uma determinada experiência, ainda que saibam que aquilo está acontecendo pela primeira vez. Isso se deve ao fato de que eles vivenciam o tempo de forma diferente da dos humanos normais. Então você pode sentir que o tempo passa mais devagar, por exemplo, quando está correndo o risco de ser atacado por um monstro ou quando luta contra equações matemáticas na escola.

Também é possível que o tempo acelere, como quando você está tentando escapar de uma matilha de cães infernais ou se está no meio de uma disputa pela captura da bandeira. Todas essas experiências indicam a presença de sangue imortal em suas veias e têm relação com seu destino como semideus. Se você estivesse na Colina Meio-Sangue, seriam um sinal de que você deveria se consultar com o Oráculo.

6. Às vezes parece improvável que você seja mesmo filho de seu pai ou de sua mãe.

Em algum momento, a maioria das crianças humanas sonha que talvez seus pais não sejam os verdadeiros, mas isso pode

mesmo acontecer com meios-sangues. O pai ou a mãe mortal tentará ocultar a verdade pelo máximo de tempo possível por causa dos riscos e da infelicidade que podem vir a fazer parte da vida de alguém que é filho de um deus. Também pode ser que tenham vergonha de admitir que se relacionaram com tais criaturas, embora esse comportamento não seja tecnicamente ilegal (exceto no Mississippi).

7. Você tem um ou mais amigos que não parecem muito normais.

Você pode ter detectado o sátiro da escola. A maioria das escolas tem pelo menos um, que pode ou não fazer amizade com você. Esteja atento a: cabelos volumosos o bastante para cobrir pequenos chifres; apetite por quase qualquer coisa; risadas que lembram o berro de um bode; tentativas desesperadas para manter as pernas cobertas o tempo todo. Alguns sátiros têm mais facilidade que outros para se passar por humanos, mas sempre há uma pista de sua verdadeira identidade.

8. Quando você está sozinho, tem a estranha sensação de estar sendo observado ou seguido, embora não haja ninguém por perto.

Você pode ser simplesmente um mortal muito impressionável. Ou pode estar sendo vigiado por monstros. Há relatos de criaturas escondidas em sótãos, porões, armários e banheiros de escola, bem como em qualquer lugar com vegetação cerrada e rasteira.

9. Você tem sonhos diferentes dos de seus amigos e parece capaz de controlar o que acontece neles, ou tem um sonho recorrente e especialmente vívido.

A maioria dos meios-sangues recebe sinais e tem presságios quando está dormindo, diferentemente de mortais comuns. Semideuses também conseguem controlar seus sonhos, decidindo que preferem sair de um pesadelo e vivenciar o prazer de comer carne de porco assada em um luau no Elísio, em vez de serem torturados por monstros em uma cela subterrânea.

10. Você sofre de medos ou fobias irracionais, como medo de altura, água, escuro ou aranhas.

Um medo irracional pode ser mais racional do que você imagina e talvez esteja ligado a sua condição de semideus. Meios-sangues podem temer qualquer coisa que seus pais olímpianos detestem. Por exemplo, os filhos de Hefesto odeiam lugares altos e têm pesadelos com quedas. Isso remonta à infância do deus, quando Zeus o arremessou do Monte Olimpo. Os filhos de Atena temem aranhas, um resultado direto do desentendimento entre a deusa e Aracne, a quem Atena transformou nesse animal.

RESULTADOS

Se você concordou com oito enunciados ou mais, há grande chance de que seja um meio-sangue. Tome muito cuidado e procure ajuda no máximo até o dia de seu aniversário de doze anos.

Se concordou com cinco até sete enunciados você está no limite: pode haver um pouco de sangue olimpiano em sua família ou talvez você seja filho de um deus ou deusa menor. Provavelmente poderá levar uma vida feliz no mundo dos mortais, a menos que os indícios se acentuem.

Se você concordou com três ou quatro enunciados é pouco provável que seja um meio-sangue. Pode ser que sua imaginação seja mais fértil que o normal e você seja especialmente receptivo ao mundo dos monstros e meios-sangues.

Se concordou com até dois enunciados pode ficar tranquilo, você é completamente humano e é improvável que algum dia encontre deuses olímpianos ou monstros fora dos livros.



A VERDADE SOBRE O SR. BRUNNER

No Acampamento Meio-Sangue, Percy fica sabendo que o nome verdadeiro do sr. Brunner é Quíron e que ele é um talentoso jogador de *pinochle*. Mas isso não é tudo o que ele descobre sobre o antigo professor de latim...

“De início, pensei que estivesse usando roupas de baixo muito compridas de veludo branco, mas à medida que ele foi se erguendo da cadeira, mais alto que qualquer homem, percebi que a roupa de baixo de veludo... era a parte da frente de um animal, músculos e tendões sob um pelo branco e áspero... Uma perna saiu, comprida e com joelho saliente, com um grande casco polido. Depois outra perna dianteira, depois a parte traseira, e depois a caixa ficou vazia, nada além de uma casca de metal com um par de pernas humanas acoplado. Olhei para o cavalo que acabara de pular da cadeira de rodas: um enorme corcel branco. Mas, onde devia estar seu pescoço, estava a parte de cima do corpo do meu professor de latim, suavemente enxertada no tronco do cavalo.

— Que alívio — disse o centauro. — Fiquei tanto tempo confinado lá dentro que minhas juntas adormeceram.”

CENTAUROS

TINHAM TORSO E CABEÇA DE HOMEM E CORPO DE CAVALO. SEGUIAM DIONISO, O DEUS DO VINHO.

OS CENTAUROS HABITAVAM O MONTE PÉLION, NA TESSÁLIA, REGIÃO DO NORTE DA GRÉCIA. TINHAM A REPUTAÇÃO DE SER BEBERRÕES E GROSSEIROS. A ÚNICA EXCEÇÃO ERA QUÍRON, O CENTAURO MAIS FAMOSO DE TODOS, QUE ERA SÁBIO, GENTIL E UM PROFESSOR RENOMADO.

QUÍRON ERA O FILHO IMORTAL DO TITÃ CRONOS. DEU LIÇÕES A ESCULÁPIO, DEUS DA CURA, E TAMBÉM AOS HERÓIS GREGOS AQUILES, JASÃO E TESEU.

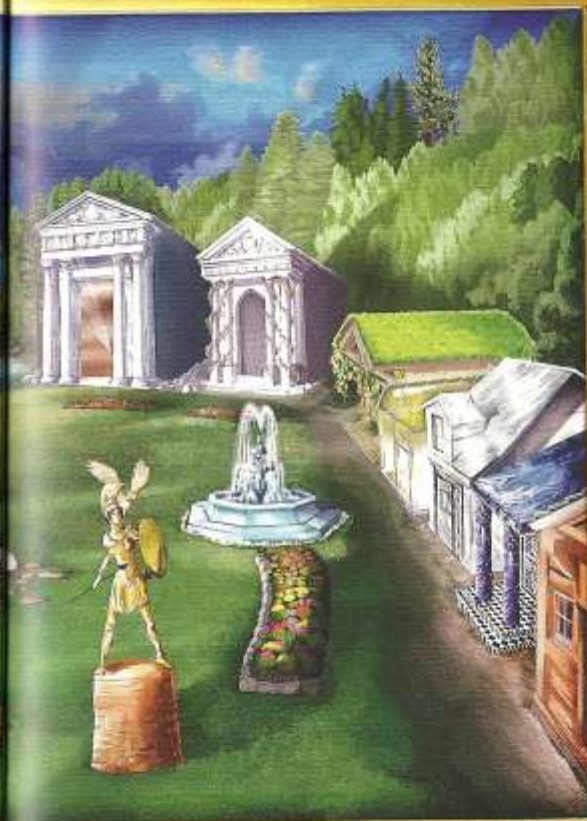
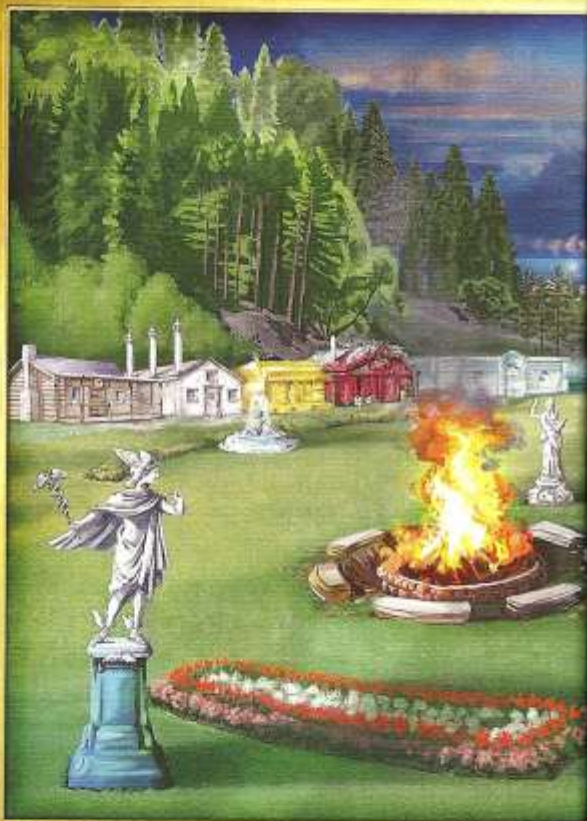


PÉGASOS

SÃO CAVALOS ALADOS. SEU NOME DERIVA DA PALAVRA GREGA PARA "NASCENTE". REZA A LENDA QUE O PRIMEIRO PÉGASO NASCEU DO PESCOÇO DA GÓRGONA MORTA PELO SEMIDEUS PERSEU. O ANIMAL ERA FILHO DA GÓRGONA COM POSEIDON, E SEMPRE QUE SEUS CASCOS TOCAVAM O CHÃO BROTAVA NO LUGAR UMA NASCENTE. O PÉGASO VOOU ATÉ O OLIMPO E LEVOU RELÂMPAGOS PARA ZEUS.



O PRINCIPAL CORCEL DE PERCY É UM PÉGASO CHAMADO BLACKJACK. É UM GARRANHÃO ALADO TODO PRETO, COMO UM CORVO GIGANTE. COM OS COMPANHEIROS GUIDO E PORKPIE, BLACKJACK AJUDA PERCY EM VÁRIAS MISSÕES.



ACAMPAMENTO MEIO-SANGUE



CONHEÇA OS CAMPISTAS

“Os imortais são limitados por regras antigas. Mas um herói pode ir a qualquer lugar, desafiar qualquer um, desde que tenha coragem.”

ANNABETH CHASE

Filha de Atena, deusa da sabedoria, da guerra e das artes práticas. Cabelos louros cacheados, olhos cinzentos, atlética e bronzada. Está no acampamento há mais tempo que todos os outros. Planejadora e estrategista.

LUKE CASTELLAN

Filho de Hermes, deus dos viajantes. Foi líder de seu chalé. Alto, musculoso, cabelo curto cor de areia.

Tem uma cicatriz branca e grossa que vai do olho direito até a mandíbula. Esgrimista habilidoso.

CLARISSE LA RUE

Filha de Ares, deus da guerra. Cabelos longos e castanhos, muito forte. Lutadora agressiva e intimidadora.

SILENA BEAUREGARD

Filha de Afrodite, deusa do amor e da beleza. Foi líder de seu chalé. Magra, bonita, olhos azuis, cabelos louros.

CHARLES

BECKENDORF

Filho de Hefesto, deus do fogo e do artesanato. Foi



ANNABETH ►



líder de seu chalé. Enorme, corpulento. Excelente construtor de armaduras e mecânico engenhoso.

CONNOR STOLL

Filho de Hermes e irmão de Travis. Alto, magro, cabelos castanhos de cachos desalinhados, sorriso torto, mais baixo que o irmão. Sujeito legal, mas adora pregar peças.

TRAVIS STOLL

Filho de Hermes e irmão mais velho de Connor. Cabelos cacheados, sorriso torto, alguns centímetros mais alto que o irmão. Apreço semelhante

por brincadeiras.

“... tinham aquelas feições de elfo de todos os meninos de Hermes: sobrancelhas arqueadas, sorriso sarcástico e um brilho nos olhos sempre que fitavam você — como se estivessem prestes a jogar uma bombinha dentro de sua camisa.”

CHRIS RODRIGUEZ

Filho de Hermes. Em determinado momento, abandonou o acampamento para se unir ao exército dos titãs.

THALIA GRACE

Filha de Zeus. Foi transformada em um

pinheiro, mas depois retornou à forma humana. Cabelos escuros cortados curtos, olhos azuis e vibrantes, sardas. Ágil, forte, sempre veste roupas pretas. Uniu-se às Caçadoras de Ártemis.

“Se você nunca viu Thalia entrando em uma batalha, nunca sentiu medo de verdade.”

MICHAEL YEW

Filho de Apolo, deus da profecia, da música e da cura. Foi líder de seu chalé. Baixo, com nariz pontudo e feições contraídas. Franze muito a testa.

MALCOLM

Filho de Atena. Segundo em comando no chalé de Atena.

LEE FLETCHER

Filho de Apolo.

KATIE GARDNER

Filha de Deméter, deusa da agricultura.

JAKE MASON

Filho de Hefesto.

CASTOR E PÓLUX

Gêmeos, filhos de Dioniso.

WILL SOLACE

Curandeiro, filho de Apolo.



PERSONAGENS DO ACAMPAMENTO

ARGOS

Chefe da segurança.
Seu corpo é coberto de
olhos azuis.

ORÁCULO

Ocupava o corpo mumificado
de uma mulher e anunciava
profecias acomodado em um
banquinho de três pernas no
sótão da Casa Grande.

*“Uma névoa verde jorrou
da garganta da múmia...
A múmia não estava viva.
Era algum tipo de receptáculo
horripilante para uma outra
coisa, o poder que girava em
espiral à minha volta na
névoa verde.”*



NÁIADES

Damas que habitam lagos
e rios. Percy as encontra no
fundo do lago de canoagem
do acampamento.

Annabeth o avisa de que
elas são namoradeiras e não
devem ser encorajadas.

“Notei duas meninas adolescentes sentadas de pernas cruzadas na base do pier, cerca de seis metros abaixo. Vestiam jeans e camisetas verdes cintilantes, e os cabelos castanhos flutuavam soltos em volta dos ombros enquanto peixinhos passavam por entre eles. Elas sorriram e acenaram como se eu fosse um amigo há muito perdido.”

DRÍADES

Moram na floresta e são espíritos das árvores. Juníper, a namorada de Grover, é uma dríade que vive em um junípero.

“Ela era pequena... com cabelos finos cor de âmbar e

um rosto bonito e travesso. Usava túnica verde e sandálias de tiras.”

HÉSTIA (ver também página 71)

É a deusa da lareira, e Percy a encontra pela primeira vez na forma de uma menina de oito anos cuidando da fogueira no acampamento. Tem cabelos castanhos, usa um vestido marrom e uma echarpe na cabeça. Quando os campistas sacrificam uma porção de suas refeições para os deuses, ela recebe uma parte como a responsável pela chama.



SÁTIROS

A parte de cima do corpo dos sátiros é humana (só que com chifres entre os cabelos) e a parte de baixo é de bode. Podem farejar tanto monstros quanto meios-sangues e conseguem falar com os animais. Cada escola tem um sátiro, cujo trabalho é encontrar meios-sangues e acompanhá-los ao acampamento.

GROVER

UNDERWOOD

Tornou-se o melhor amigo de Percy na Academia Yancy, para onde havia ido a fim de encontrá-lo e levá-lo ao acampamento. Acompanha

Percy nas missões. Os dois têm um elo de empatia, que lhes permite se comunicarem a quilômetros de distância. A função principal de um sátiro é levar meios-sangues em segurança para o acampamento, mas a ambição de Grover sempre foi encontrar o deus Pã, senhor da Natureza. Para isso, ele precisava de uma Licença de Buscador do Conselho dos Anciãos de Casco Fendido.

HABILIDADES DE GROVER

FLAUTAS DE BAMBU
Como todos os sátiros, Grover toca flauta, usada nos campos de morangos



do acampamento para afastar pragas. Não sabe muitas melodias na época em que conhece Percy, mas vai melhorando e, com o tempo, a flauta os ajuda em várias situações difíceis.

RASTREAMENTO COM BOLOTAS DE CARVALHO

Grover carrega bolotas de carvalho que se organizam em padrões no chão enquanto ele toca flauta. O sátiro as interpreta para decidir o que fazer e aonde ir.

BÊNÇÃO DE SÁTIRO

Esta é uma graça caprina que Grover concede a animais

para lhes garantir passagem segura pela natureza.

FATOS SOBRE OS SÁTIROS

- Conseguem farejar monstros.
- Odeiam o subterrâneo.
- Não gostam de ciclopes (o sentimento é mútuo).
- Não ficam felizes no mar.
- Comida favorita: tudo, inclusive *enchiladas*, jujubas, latas de alumínio e, especialmente, móveis Luís XVI.

“Grover abriu a boca e emitiu o som mais horrível que eu já ouvira... um som de puro medo.”

DETECTE UM SÁTIRO

Pode haver um sátiro em sua vida?

Se você suspeita que sim, pergunte-se o seguinte:

- Alguém que você conhece apresenta hábitos alimentares estranhos, às vezes mordiscando latas de refrigerante em vez de simplesmente beber o conteúdo delas?
- Essa pessoa está sempre de calça comprida?
- Quando ela anda, parece sentir dor a cada passo?
- O olfato dela é especialmente aguçado?
- Quando ela pega chuva, fica cheirando igual a um casaco de lã molhado?

Se você respondeu a três ou mais perguntas com um sim, talvez seja bom olhar debaixo das cobertas do suspeito enquanto ele estiver dormindo e conferir seus pés.



CICLOPES

Monstros gigantes de apenas um olho, cujo nome significa “olho circular”. Diz a lenda que eles eram tão feios que seu pai os trancafiou no Mundo Inferior.

Quando Zeus derrotou Cronos na Guerra dos Titãs (ver página 62), os ciclopes foram libertados e se tornaram produtores dos terríveis relâmpagos de Zeus. Eles eram trabalhadores habilidosos, criando também o tridente de Poseidon e o elmo de Hades, assim como um arco e flecha de prata para Ártemis.

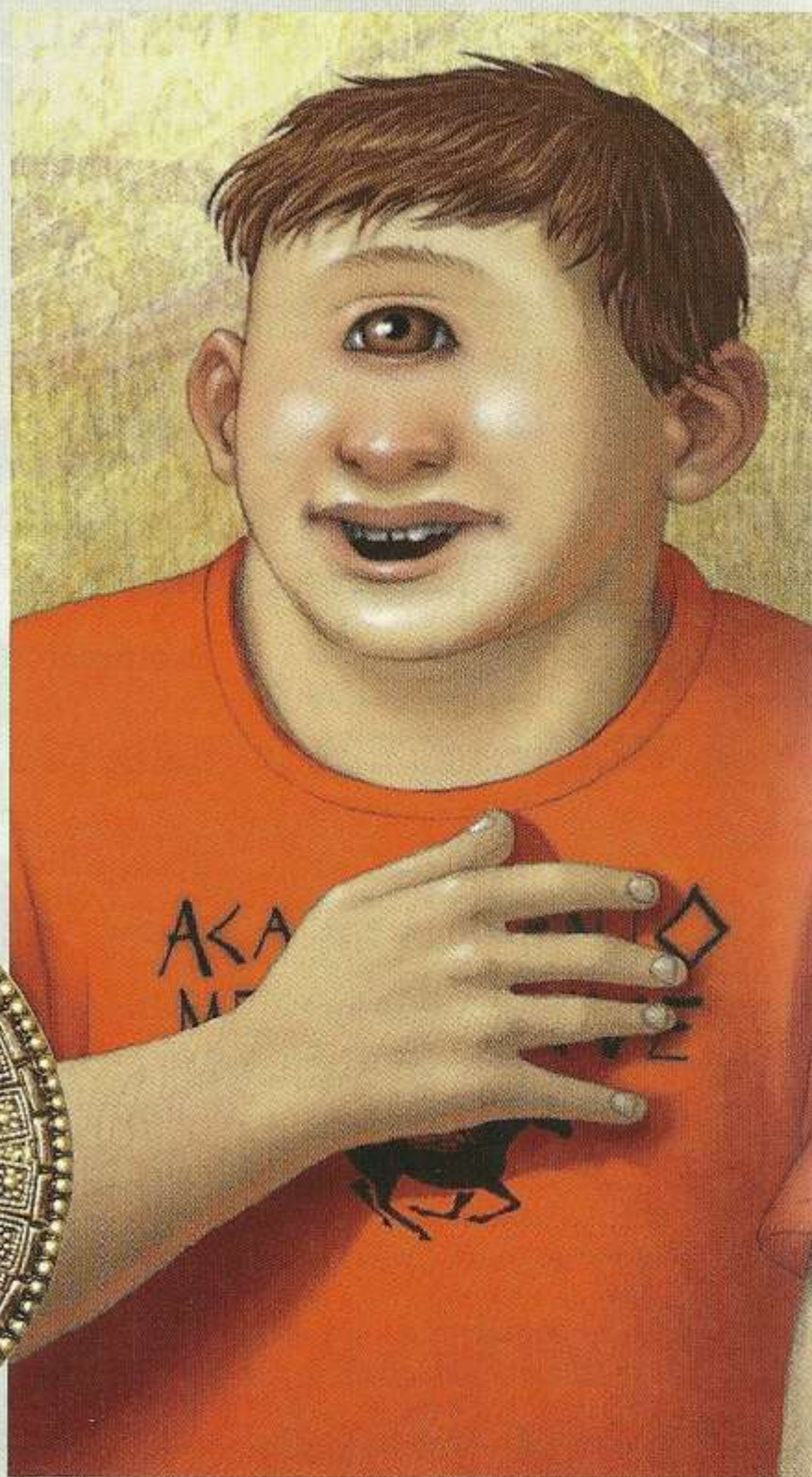
Eles moravam no subterrâneo, fazendo armas nas forjas dos deuses, e eram imunes ao fogo. Tinham audição excelente, podiam sentir o cheiro de monstros e reproduzir a voz de outras pessoas.

TYSON

Filho de Poseidon e meio-irmão de Percy, enfrenta os touros de Colchis (ver página 139) quando o acampamento é ameaçado.

Ele se torna um membro útil da missão para reaver o Velocino de Ouro, durante a qual o grupo

encontra Polifemo.
Poseidon chama Tyson
para trabalhar em suas
forjas submarinas,
onde o ciclope se revela
excepcional no trato com
metais, fazendo para
Percy armas mágicas e
um relógio de pulso que
vira um escudo de guerra.



TYSON ▲



GRADE DE ATIVIDADES DE PERCY

	SEG	TER	QUA	QUI	SEX
08:00-09:00	Cafê da manhã e inspeção do chalé	Cafê da manhã e inspeção do chalé	Cafê da manhã e inspeção do chalé	Cafê da manhã e inspeção do chalé	Cafê da manhã e inspeção do chalé
09:00-10:30	Grego antigo	Grego antigo	Grego antigo	Grego antigo	Grego antigo
10:30-11:00	Preparo do almoço	Inventário do estoque	Limpeza dos estábulos	Colheita de morangos	Polir a armadura
11:00-12:00	Arco e flecha	Arremesso de dardo	Treino de esgrima	Técnicas de ataque a monstros	Equitação com pégasos
12:00-12:30	Mitologia grega	Mitologia grega	Mitologia grega	Mitologia grega	Mitologia grega
12:30-13:30	Almoço	Almoço	Almoço	Almoço	Almoço
13:30-15:30	Produção de armas	Navegação de correntezas	Treino de rastreamento	Luta greco-romana	Vôlei
15:30-17:00	Cartas para casa	Faxina do chalé	Lavar roupa	Cortar lenha	Produção de fogos de artifício
17:00-18:00	Tempo livre	Tempo livre	Tempo livre	Tempo livre	Tempo livre
18:00-19:00	Jantar	Jantar	Jantar	Jantar	Jantar
19:00-21:00	Torneio de vôlei	Luta corpo a corpo	Mata-mata de arco e flecha	Testes de força	Captura da bandeira
21:00-22:00	Canções em torno da fogueira	Canções em torno da fogueira	Canções em torno da fogueira	Canções em torno da fogueira	Canções em torno da fogueira

Inspecões matinais dos chalés: Realizadas por conselheiros seniores do acampamento, segundo rodízio

Grego antigo/mitologia grega: Lecionados por Quíron e Annabeth
Esgrima: Na arena

Produção de armas: Na forja com o chalé de Hefesto

Arco e flecha: Com Quíron
Luta greco-romana: Com Clarisse
Trato com cães: Com a sra. O'Leary

Quando Percy se encontra no Acampamento Meio-Sangue e não está se preparando para alguma missão ou se recuperando de uma, esta é uma típica grade semanal de atividades.



COLARES DO ACAMPAMENTO MEIO-SANGUE

Todos os campistas ganham um colar de couro, que tem uma conta de argila para cada ano passado no acampamento.

Annabeth é quem tem mais contas, pois está no acampamento há mais tempo. Quando Percy recebe seu colar, ele tem uma conta preta como breu marcada com um tridente verde, indicando o ano em que ele ingressou no acampamento e a revelação da identidade de seu pai.

A PRIMEIRA MISSÃO DE PERCY

Muitos campistas invejam Percy porque ele descobre quem é seu pai apenas alguns dias após chegar ao Acampamento Meio-Sangue. Pouco depois, ele embarca em sua primeira missão e visita o Oráculo no sótão da Casa Grande para ouvir uma profecia.

PROFECIA

VOCÊ IRÁ PARA O OESTE, E IRÁ
ENFRENTAR O DEUS QUE SE TORNOU
DESLEAL.

VOCÊ IRÁ ENCONTRAR O QUE FOI
ROUBADO, E O VERÁ DEVOLVIDO EM
SEGURANÇA.

VOCÊ SERÁ TRAÍDO POR AQUELE QUE
O CHAMA DE AMIGO.

E, NO FIM, IRÁ FRACASSAR EM SALVAR
AQUILO QUE MAIS IMPORTA.



Quem é seu pai ou sua mãe?

Se você acha que talvez seja um meio-sangue, faça este teste para ver de que deus você pode ser filho.

PARTE UM

1) O que você prefere fazer para se divertir?

- a) pular de paraquedas
- b) praticar mergulho
- c) trabalhar no jardim
- d) fofocar sobre quem gosta de quem na escola

2) Qual é sua cor favorita?

- a) vermelho-sangue
- b) a cor do dinheiro!
- c) roxo
- d) preto, preto e preto

3) O que você prefere ganhar de aniversário?

- a) uma guitarra
- b) um kit de ferramentas
- c) uma biblioteca cheia de livros
- d) um passeio com os amigos para caçar

PARTE UM RESULTADOS

Anote o nome dos três deuses aos quais você está relacionado de acordo com suas respostas.
1a Zeus, 1b Poseidon, 1c Demeter, 1d Afrodite
2a Ares, 2b Hermes, 2c Dionísio, 2d Hades
3a Apolo, 3b Hefesto, 3c Atena, 3d Artemis

PARTE DOIS A DECISIVA

Leia os enunciados a seguir e decida qual deles o descreve melhor. Enumere-os de 1 a 12, sendo 1 o que mais se aproxima de você e 12 o que mais se distancia. Seu pai ou sua mãe será o deus com a maior pontuação dentre os três relacionados a você na parte um do teste.

1) O mundo submarino me fascina e contém o segredo da vida neste

planeta. Não tente me desafiar, você vai se arrepender.

2) Acho que ler é um dos grandes prazeres da vida, assim como conversar com as mentes mais afiadas do momento. Tecelagem é uma forma de relaxamento perfeita após um dia de trabalho duro.

3) Não relevo nada de ninguém. Quer me desafiar, mané? Você vai se arrepender.

4) Sou incrivelmente criativo. Adoro música, adoro escrever e meu desejo mais íntimo é brilhar!

5) Gosto de estar no comando e dizer às pessoas o que fazer. Sempre aprecio a companhia de uma mulher bonita.

6) Quero progredir na vida. Pretendo ganhar rios de dinheiro no mundo dos negócios e adoro viajar.

7) Nada se compara à emoção de uma caçada seguida por uma noite sob as estrelas.

8) Sou muito prático e inventivo. Com minha caixa de ferramentas, posso

consertar qualquer coisa e deixá-la nova em folha.

9) Atraio todos os olhares aonde quer que eu vá e passo fins de semana inteiros trocando dicas de maquiagem com minhas amigas.

10) Uma vez baladeiro, sempre baladeiro — esse sou eu. E sou conhecido por nunca passar batido por um fliperama.

11) Sou uma pessoa caseira, e quando saio gosto de estar invisível, protegido pela escuridão.

12) Tenho talento para jardinagem e consigo cultivar plantas em qualquer lugar. Nada é tão agradável quanto a sensação da terra fértil nas mãos, nem tão satisfatório quanto levar comida à mesa.

CHAVE DA PARTE DOIS

12 Deméter	6 Hermes
11 Hades	5 Zeus
10 Dioniso	4 Apolo
9 Afrodite	3 Ares
8 Hefesto	2 Atena
7 Artemis	1 Poseidon



SEÇÃO TRÊS

DEUSES & ESPÍRITOS

..... GUIA DEFINITIVO

A HISTÓRIA DE CRONOS

CRONOS ERA O REI DOS TITÃS. ELE TEMIA SER DEPOSTO PELOS FILHOS QUE TINHA COM REIA, ENTÃO DEVOROU AS CRIANÇAS. MAS SUA ESPOSA ESCONDEU O ÚLTIMO BEBÊ, ZEUS, E ENTREGOU NO LUGAR DELE UMA PEDRA PARA CRONOS COMER. DEPOIS, QUANDO CRESCER, ZEUS ENGANOU CRONOS E O FEZ ENGOLIR UMA MISTURA DE MOSTARDA E VINHO, DE MODO QUE O PAI REGURGITOU OS IRMÃOS E IRMÃS DEVORADOS. COMO ERAM DEUSES IMORTAIS, ELES TINHAM VIVIDO E CRESCIDO NO ESTÔMAGO DE CRONOS, SEM SEREM DIGERIDOS. HOVE UMA GRANDE LUTA, VENCIDA PELOS DEUSES.

ELES ENTÃO DESPEDAÇARAM CRONOS COM SUA PRÓPRIA FOICE E ESPALHARAM OS RESTOS PELO TÁRTARO, A PARTE MAIS ESCURA DO MUNDO INFERIOR.

ZEUS E SEUS IRMÃOS

APÓS DESTRUÍREM CRONOS, OS TRÊS FILHOS PODEROSOS — ZEUS, POSEIDON E HADES — TIRARAM A SORTE PARA DECIDIR QUEM GOVERNARIA. ZEUS TORNOU-SE O SENHOR DOS CÉUS E REI DOS DEUSES NO MONTE OLIMPO, POSEIDON GOVERNARIA OS MARES E HADES, O MUNDO INFERIOR.

OS CICLOPES (VER PÁGINAS 52 E 53) HAVIAM AJUDADO OS TRÊS IRMÃOS A DERROTAR E DESTRUIR CRONOS. ELES DERAM A ZEUS TROVÕES E RAIOS, COM OS QUAIS ELE DOMINARIA OS CÉUS. PARA POSEIDON FIZERAM UM TRIDENTE COM O QUAL ELE PODERIA COMANDAR AS ONDAS. HADES RECEBEU UM ELMO MÁGICO QUE TORNAVA INVISÍVEL QUEM O USASSE.

OS FILHOS DOS DEUSES

ZEUS ERA CASADO COM HERA, MAS TEVE MUITOS FILHOS COM OUTRAS DEUSAS E MORTAIS. POSEIDON E HADES TAMBÉM GERARAM MUITOS FILHOS COM DIVERSAS DEUSAS E MORTAIS.

OS DESCENDENTES DESSES TRÊS DEUSES COM MULHERES MORTAIS SÃO CHAMADOS MEIOS-SANGUES OU SEMIDEUSES. ELES SÃO MAIS PODEROSOS QUE OUTROS MEIOS-SANGUES E CAUSAM MUITOS PROBLEMAS PARA O MUNDO.

DEPOIS DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, OS TRÊS IRMÃOS JURARAM SOLENEMENTE SOBRE O RIO ESTIGE QUE NÃO SE RELACIONARIAM MAIS COM MULHERES MORTAIS, DE MODO QUE NÃO NASCERIA MAIS NENHUM SEMIDEUS PODEROSO. MAS ELES MANTIVERAM ESSA PROMESSA?



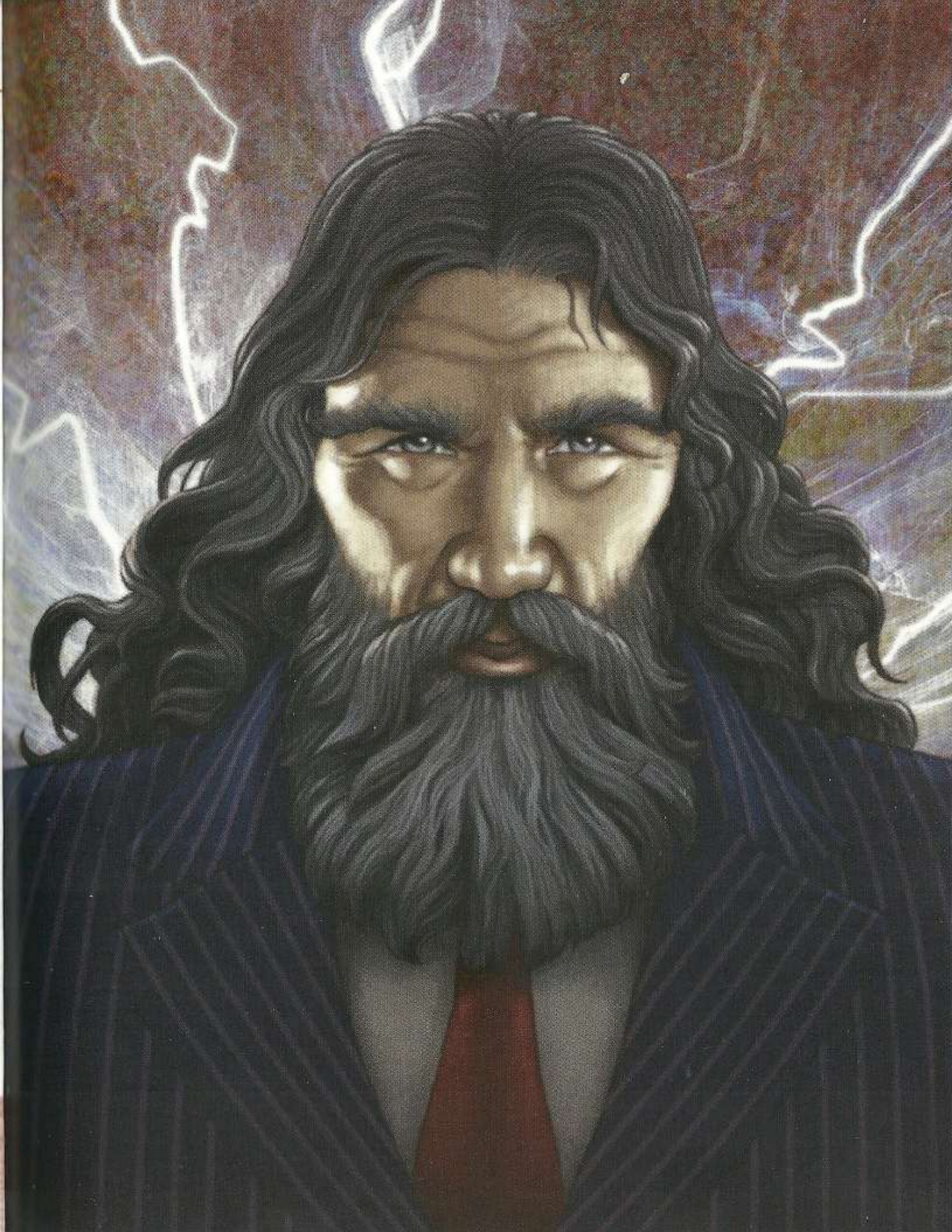
OS DEUSES OLIMPIANOS

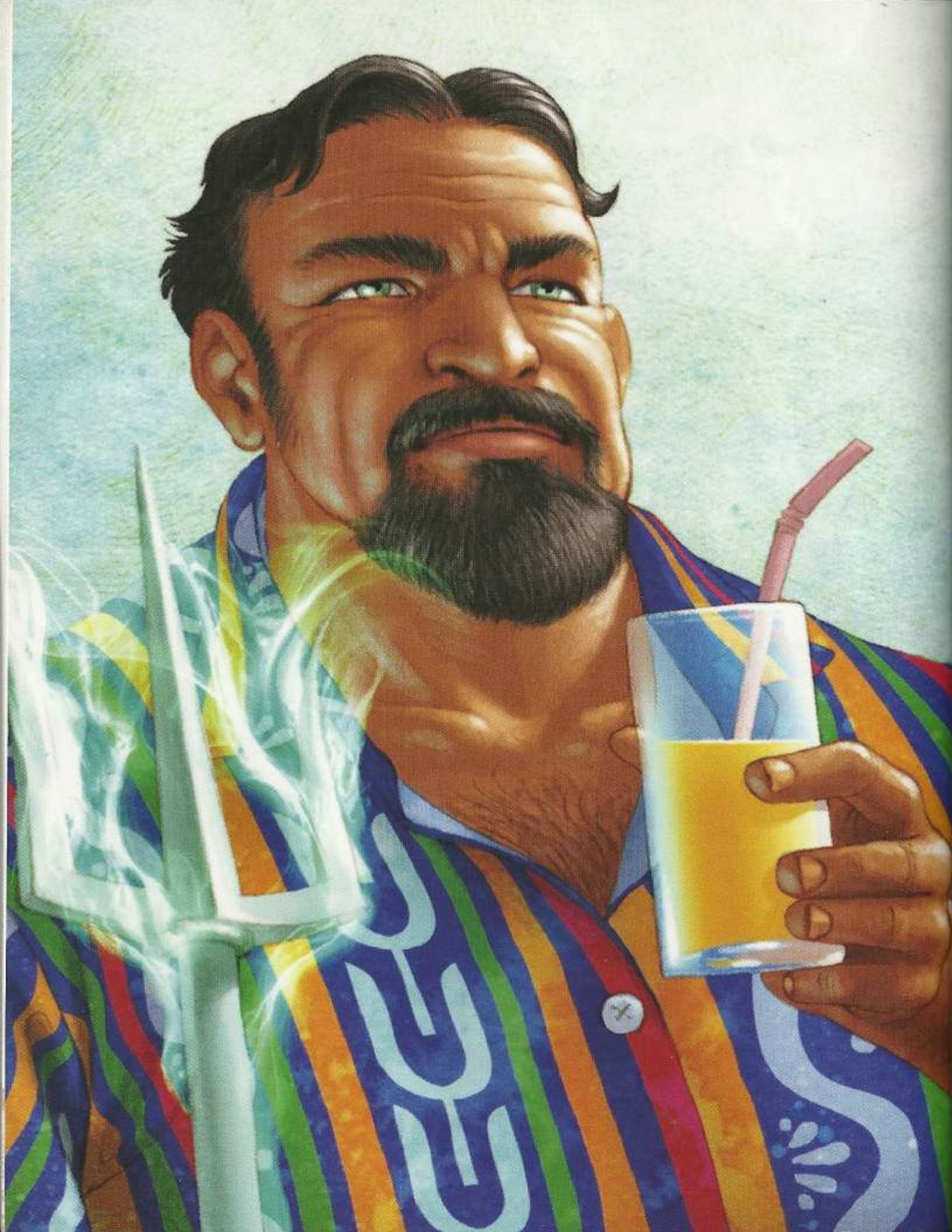
ZEUS

Deus do céu, deus supremo dos olímpianos e senhor da humanidade. Foi o último filho dos titãs Cronos e Reia, e tinha cinco irmãos e irmãs mais velhos (ver página 62). Casou-se com sua irmã Hera, mas teve muitos casos amorosos com deusas e mortais. Ele castigava qualquer um que mentisse, mas tentava ser justo e manter uma perspectiva equilibrada dos

acontecimentos. Era responsável pelo clima e, quando estava feliz, abençoava o mundo com tempo bom; de mau humor, criava chuvas, ventos, raios e trovões. Mas nem mesmo Zeus podia influenciar as decisões das Parcas. Seus símbolos são a balança e o relâmpago. A águia é seu animal sagrado.









POSEIDON

Deus do mar, filho dos titãs Cronos e Reia e irmão de Zeus e Hades. Sua arma era um tridente poderoso o bastante para sacudir a Terra, provocando tempestades

e terremotos. Poseidon tinha um trono no Monte Olimpo e um palácio submarino, onde morava com a esposa, Anfitrite. Seu símbolo é o tridente, e o golfinho e o cavalo são seus animais sagrados.

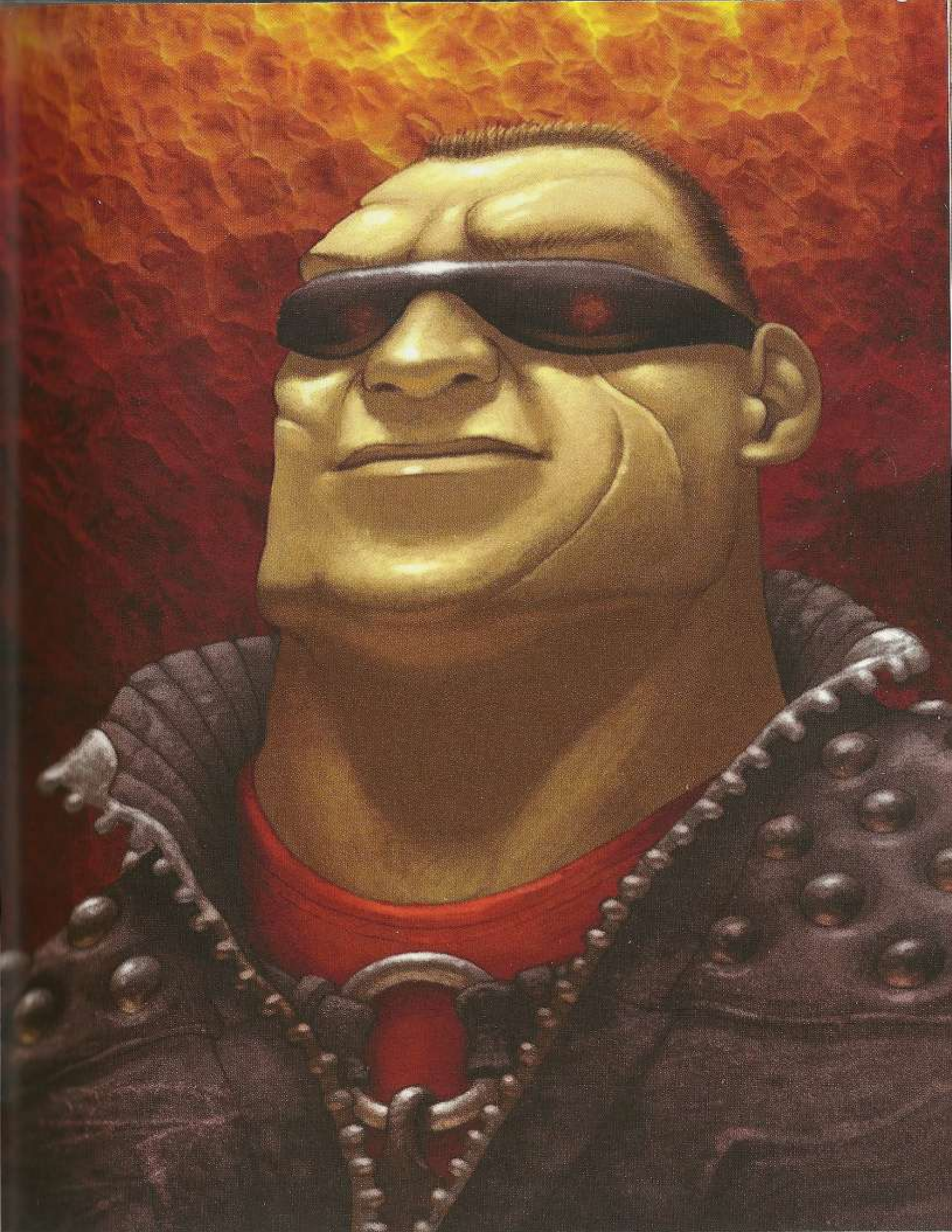


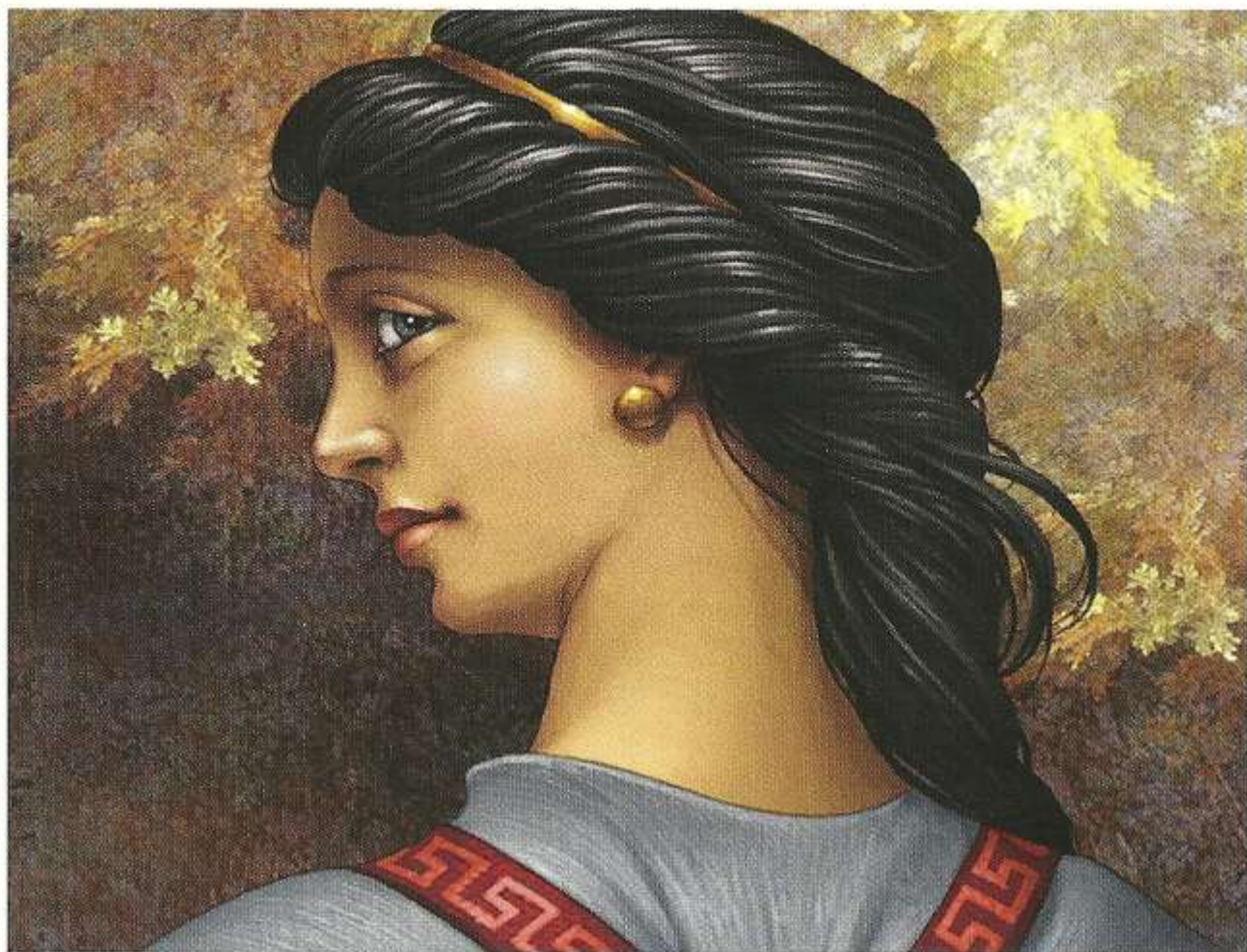
ARES

Deus da guerra, filho de Zeus com Hera e meio-irmão de Atena. Ares era uma figura difícil, pouco popular entre os outros deuses e os humanos. Discutia frequentemente com Ártemis, a deusa da caça, e com Atena. Seus símbolos são a

lança e os cães. Ares não era casado e vivia constantemente encantado pela deusa Afrodite, o que muito irritava o marido dela, Hefesto. Ares e Afrodite tiveram quatro filhos. Ele também gerou muitas crianças com mulheres mortais.

“O cara da moto podia fazer lutadores profissionais saírem correndo chamando a mamãe. Vestia uma camiseta justa vermelha, que ressaltava os músculos, jeans pretos e um casaco comprido de couro preto, com um facão de caça preso à coxa. Usava óculos escuros vermelhos, presos na nuca, e tinha a cara mais cruel, mais brutal que eu já tinha visto — boa-pinta, eu acho, porém mau —, com cabelo negro como petróleo aparado à máquina, o rosto marcado por cicatrizes de muitas, muitas brigas.”





ATENA

Deusa da sabedoria, do ofício e da guerra.

Era filha de Zeus e Métis, sua primeira esposa, e nasceu já adulta, surgindo da cabeça

de Zeus vestida numa armadura completa.

Ela ensinou aos humanos ofícios como tecelagem, costura, agricultura e metalurgia. Seus símbolos são o galho de oliveira e a coruja.





HÉSTIA

Deusa da lareira, do lar e da família. Filha mais velha dos titãs Cronos e Reia. Tanto Poseidon quanto Apolo a queriam como esposa, mas ela jurou a Zeus que

jamais se casaria. Héstia mantinha o fogo aceso em todas as lareiras, fornecendo calor e segurança. Seu símbolo é uma chama viva e seus animais sagrados são o burro e o porco.



AFRODITE ▲

Deusa do amor e da beleza. Era casada com o ferreiro manco Hefesto, mas amava Ares, o deus da guerra. Afrodite era a deusa mais atraente do Monte Olimpo. Seus símbolos são a concha e o espelho. Seu animal sagrado é a pomba.

APOLO ▼

Deus do sol, da profecia, da música e da cura. Era filho de Zeus e da mortal Leto, e irmão gêmeo caçula de Ártemis, a deusa da caça. Famoso por tocar lira, Apolo também tinha o dom da profecia. Seus símbolos são a lira e o loureiro.



ÁRTEMIS

Deusa da caça e da lua. Filha de Zeus e Leto e irmã gêmea mais velha de Apolo, o deus do sol. Ártemis trazia fertilidade e adorava caçar com arco e flecha. Seu símbolo é o arco, e seus animais sagrados são a cobra e o cervo.

DEMÉTER

Deusa da agricultura, filha dos titãs Reia e Cronos. Perséfone, sua filha, foi raptada por Hades para morar no Mundo Inferior. Deméter era a fonte de todo o crescimento e toda a vida na Terra e foi quem

ensinou os humanos a cultivar e colher. Seu símbolo era uma espiga de trigo.



DIONISO ▲

Deus do vinho, filho de Zeus com a princesa Sêmele. Era conhecido por sua alegria e por sempre se oferecer para ajudar qualquer um que



precisasse. Ele não morava no Monte Olimpo, pois viajava constantemente pelo mundo para descobrir os segredos da produção de vinhos. Seus símbolos são a uva e a parreira, e seu animal sagrado é a pantera.



HADES

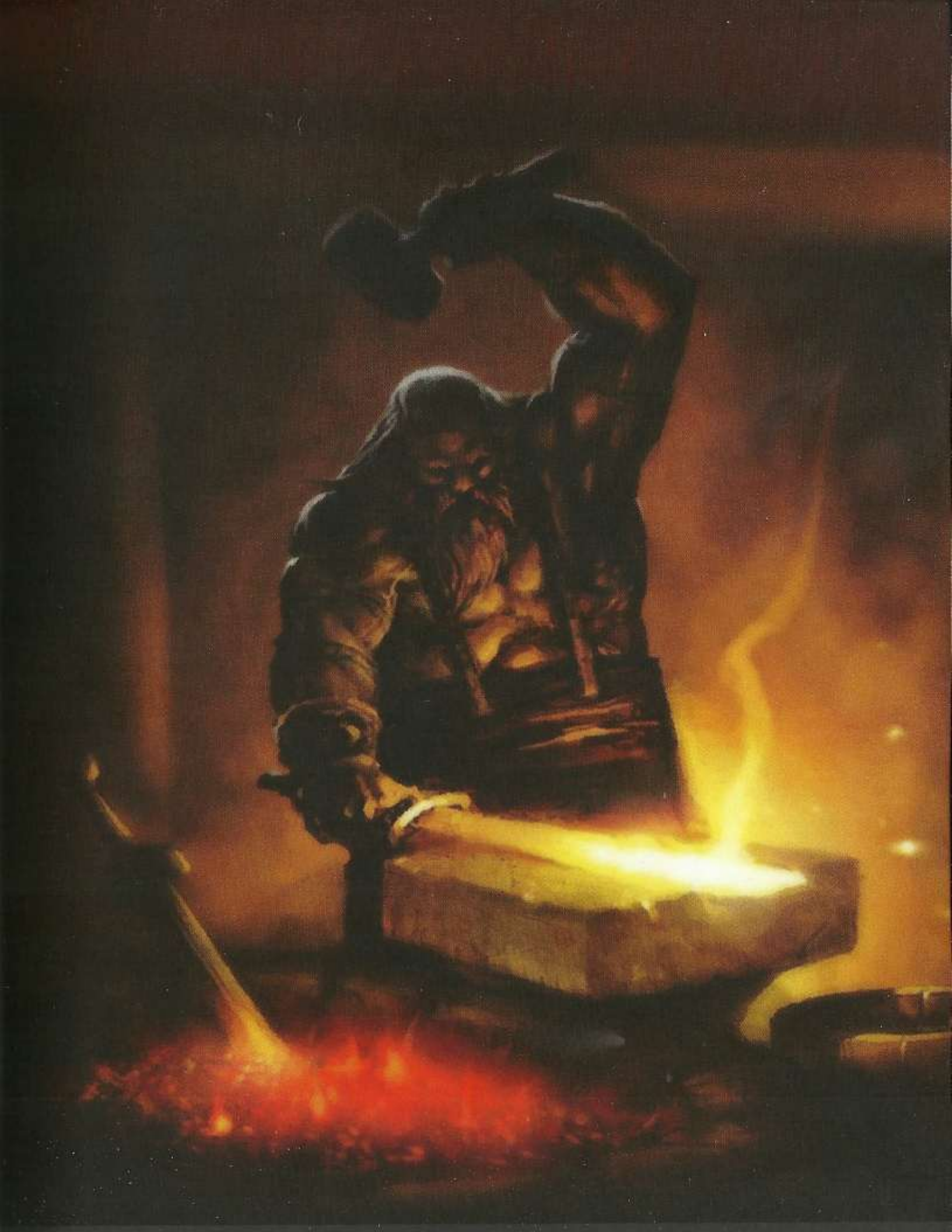
Senhor do Mundo Inferior e deus dos mortos, morava em seus domínios com Perséfone.

O símbolo

de Hades é o elmo que o fazia ficar invisível.

HEFESTO ►

Deus do fogo, do artesanato e dos ferreiros. Filho de Zeus e Hera, e casado com Afrodite, a deusa da beleza. Era gentil e amável, mas também feio e manco. Tinha uma oficina flamejante debaixo de um vulcão na Itália, onde trabalhava com os ciclopes produzindo relâmpagos para Zeus. Os símbolos de Hefesto são o fogo, o machado, a tenaz e o martelo.





HERA ▼

Deusa do casamento e da família, casou-se com Zeus, seu irmão. O casal teve quatro filhos: Ilítia, deusa do parto; Ares, deus da guerra; Hebe, deusa da juventude, e Hefesto, deus do fogo e do artesanato. O animal sagrado de Hera é o pavão.



HERMES

Deus dos viajantes, dos comerciantes e dos ladrões, além de mensageiro dos deuses. Era filho de Zeus com Maia, uma ninfa das montanhas. Hermes usava sandálias com asas, que faziam dele o deus mais veloz de todos. Era o único olimpiano com permissão para visitar o céu, a terra e o Mundo Inferior. Seu símbolo é um bastão alado envolvido por serpentes, chamado caduceu.

GUIA DE
QUÍRON
SOBRE QUEM
É QUEM NA
MITOLOGIA
GREGA

ZEUS

Deus do céu

CARACTERÍSTICAS MARCANTES

Terno de risca de giz azul-escuro, barba grisalha cuidadosamente aparada, olhos tempestuosos e um relâmpago muito grande e perigoso.

AGORA

Em dias de tempestade, ele pode ser encontrado meditando em sua sala do trono no Monte Olimpo, acima do Edifício Empire State, em Nova York. Às vezes viaja disfarçado pelo mundo, então seja educado com todos! Nunca se sabe se a próxima pessoa que você encontrar vai estar armada com o raio-mestre.

ANTES

Zeus governava sua família ingovernável de olímpianos enquanto eles discutiam, brigavam e se invejavam. Não é muito diferente agora, na verdade. Zeus nunca resistiu a um rabo de saia e vivia arranjando problemas com Hera, sua esposa. Não era uma figura paterna muito exemplar, já que jogou Hefesto, o bebê de Hera, do alto do Monte Olimpo por achá-lo feio demais.

POSEIDON

Deus do mar

CARACTERÍSTICAS MARCANTES

Camisa havaiana colorida, bermudas, sandálias de couro e um tridente.

AGORA

Poseidon caminha pelas praias da Flórida, parando de vez em quando para bater papo com pescadores ou tirar fotos para turistas. Se estiver de mau humor, ele atíça um furacão.

ANTES

Sempre foi um cara temperamental. Nos dias bons, ele fazia coisas legais, como criar cavalos com a espuma do mar. Nos dias ruins, causava pequenos problemas, como destruir cidades com terremotos ou afundar frotas inteiras de navios. Mas, poxa, um deus tem direito de dar chique, não tem?

ARES

Deus da guerra

CARACTERÍSTICAS MARCANTES

Roupa de couro estilo motoqueiro, Harley Davidson, óculos escuros e uma atitude muito desagradável.

AGORA

Pode ser visto pilotando sua Harley pelos subúrbios de Los Angeles. É um daqueles deuses que conseguiriam arranjar briga em uma sala vazia.

ANTES

Antigamente, esse filho de Zeus e Hera era inseparável de seu escudo e seu elmo. Lutou ao lado dos troianos durante a Guerra de Troia, mas na verdade esteve envolvido em toda e qualquer briguinha desde que Cachinhos Dourados disse aos três ursos que suas camas eram um pouco desconfortáveis.



ATENA

Deusa da sabedoria, do ofício e da guerra

CARACTERÍSTICAS MARCANTES

Cabelos escuros, olhos cinzentos intensos, roupas casuais e elegantes (exceto quando ela está entrando em alguma batalha; aí, usa armadura completa). Atena sempre está acompanhada de pelo menos uma coruja, seu animal sagrado (felizmente, treinado para fazer as necessidades fora de casa).

AGORA

É provável encontrá-la em uma universidade americana, assistindo a aulas sobre história ou tecnologia militar. Ela prestigia os inventores úteis e aparece para recompensá-los com presentes mágicos ou conselhos (como os números da loteria).

ANTES

Era uma das deusas mais ativas nos assuntos humanos. Ajudou Odisseu, foi patrona da cidade de Atenas e fez os gregos vencerem a Guerra de Troia. Mas é orgulhosa e tem um gênio difícil. É só perguntar para Aracne, que foi transformada em aranha por ousar se comparar a deusa em seu talento para a tecelagem.

DIONISO

Deus do vinho

CARACTERÍSTICAS MARCANTES

Camisa com estampa de tigre, bermudas, meias roxas e sandálias. Cansaço, comum a alguém que ficou em alguma festa até muito tarde.

AGORA

Dioniso foi condenado a cem anos de reabilitação como diretor do Acampamento Meio-Sangue. A única bebida que o deus do vinho pode ingerir é Diet Coke, o que não o deixa feliz. Ele normalmente pode ser visto jogando *pinochle* com um grupo de sátiros apavorados na varanda da Casa Grande.

ANTES

Dioniso inventou o vinho, impressionando seu pai, Zeus, de tal forma que ele transformou o filho em deus. Passava a maior parte do tempo em festas na Grécia antiga, mas certa vez uma tripulação de marinheiros tentou matá-lo, achando que estivesse incapacitado demais para reagir. Dioniso os transformou em golfinhos e os lançou ao mar. Moral da história: não mexa com um deus, nem mesmo bêbado.

HERMES

Deus dos viajantes, dos comerciantes e dos ladrões

CARACTERÍSTICAS MARCANTES

Roupas esportivas e tênis alados, um celular que vira um caduceu; seu símbolo de poder é um bastão com asas entrelaçado por duas cobras.

AGORA

É difícil encontrá-lo, pois ele está sempre com pressa. Se não está entregando mensagens para os deuses, está administrando uma empresa de telecomunicações, um serviço de entregas expressas ou qualquer outro empreendimento que envolva viagens. Quer saber das atividades dele como deus dos ladrões? Deixe um recado. Ele vai responder daqui a milênios.

ANTES

Hermes começou a causar problemas ainda pequeno. Com apenas um dia de vida, roubou algumas cabeças de gado do irmão, Apolo. O deus do sol provavelmente o teria arrebatado, mas Hermes o acalmou criando um instrumento musical novo, chamado lira, o que tornou Apolo bastante popular entre as mulheres.



DEUSES MENORES E ESPÍRITOS

CÁRITES

Três deusas da graça, da beleza, da alegria, da festividade, da dança e da canção, que costumavam acompanhar Afrodite, deusa da beleza, e Hera, deusa do casamento. As Cárites adoravam dançar ao som da música divina de Apolo, junto das Ninfas e das Musas.

MUSAS

Deusas da música, da canção e da dança, além de fonte de inspiração para os poetas. Eram também deusas do conhecimento,

e se lembravam de tudo o que já havia acontecido. Com frequência cantavam e dançavam com as Cárites.

NINFAS

Espíritos femininos da natureza, deusas menores das florestas, dos rios, das fontes, das campinas, das montanhas e dos mares. Eram responsáveis pela beleza do cenário natural. Eram filhas de Zeus. Perambulavam pelos bosques e moravam perto de nascentes, em



montanhas cortadas por rios, e em florestas. Divertiam-se com os deuses Apolo e Ártemis e, especialmente, com Hermes e o sátiro Pã.

VENTOS

Também chamados Anemoi, eram os deuses dos quatro ventos cardeais: Bóreas, o vento norte; Zéfiro, o oeste; Nótus, o sul, e Euros, o leste. Relacionavam-se diretamente às estações: Bóreas era o sopro frio do inverno; Zéfiro, o deus das brisas da primavera e Nótus, o deus das tempestades

de verão. Os Ventos eram deuses alados com forma humana e foram criados por Astreu, deus das estrelas, e Éos, deusa do amanhecer.



PROFECIA

NAVEGARÁS COM GUERREIROS DE OSSO
EM NAVIO DE FERRO,
O QUE PROCURAS, HÁS DE ENCONTRAR,
E TEU O TORNARÁS,
MAS SEM ESPERANÇA DIRÁS, MINHA
VIDA EM PEDRA ENTERRO,
SEM AMIGOS FALHARÁS E, VOANDO
SÓ, RETORNARÁS.



DEUSES DO MAR

NEREU

Era o velho do mar, deus da abundância de peixes no oceano. Morava no fundo do Egeu, em um palácio magnífico construído em uma caverna. Excelente metamorfo, era conhecido por sempre falar a verdade. Tinha cauda de peixe, torso de homem e barba e cabelos tão brancos

quanto a espuma do mar. Casou-se com Dóris, filha de Oceano, o titã dos mares. O casal gerou cinquenta belas sereias, chamadas Nereidas, que usavam sua voz doce e encantadora para proteger os marinheiros.

PROTEU

Filho de Poseidon e pastor das focas do deus.

Conhecia todos os mares e podia se transformar em qualquer animal. Embora possuísse o dom da profecia, não revelava o futuro a menos que fosse capturado.

TRITÃO

Deus do mar, filho de Poseidon e Anfitrite, atuava como mensageiro de Poseidon. Lembrava uma sereia: cabeça e torso de homem e cauda de peixe, e

sempre carregava um chifre ou concha, que ele soprava.

Tritão era extremamente poderoso, podia deslocar ilhas inteiras ou acalmar os mares. Participou da batalha dos deuses olímpianos contra os gigantes, ajudando a afugentá-los. Como Proteu e Nereu, tinha o dom da profecia.





DEUSES MENORES

ADÔNIS

Jovem e belo caçador, amado pela deusa Afrodite. Quando bebê, a deusa o colocou em um cesto e o confiou aos cuidados de Perséfone, deusa do Mundo Inferior. Perséfone sucumbiu ao encanto da beleza de Adôn timer e se recusou a devolvê-lo quando ele se tornou adulto. Com o tempo, foi decidido que Perséfone deveria manter Adôn timer no Mundo Inferior durante quatro meses a cada ano. Ele também passaria quatro

meses com Afrodite, e no período restante escolheria com quem ficar. Adôn timer escolheu Afrodite.

NÊMESIS

Deusa da retribuição, símbolo da justiça, tinha o dever de avaliar e manter o equilíbrio entre felicidade e infelicidade, garantindo que nenhuma das duas fosse frequente ou intensa demais.

PERSÉFONE

Deusa do Mundo Inferior, filha de Zeus e de Deméter,





a deusa da agricultura. Hades apaixonou-se por Perséfone e a levou para o Mundo Inferior. Quando Deméter soube disso, ficou tão furiosa que saiu do Monte Olimpo e interrompeu o crescimento de tudo na Terra.

Zeus decidiu devolver Perséfone à mãe e mandou Hermes buscá-la. Mas Hades, antes de libertar a deusa, deu-lhe sete sementes de romã para comer, o que a ligaria para sempre ao Mundo Inferior, onde deveria morar por quatro meses todo ano.

Assim as estações foram criadas: quando Perséfone estava com Deméter, o sol brilhava e tudo florescia. No restante do tempo Deméter se lamentava, e o inverno tomava o mundo.

ESTIGE

A mais velha das três mil filhas dos titãs Oceano e Tétis. Ela e os filhos desempenharam um importante papel na batalha contra os titãs, por isso recebeu de Zeus a honraria de tornar-se a deusa do Rio Estige. Esse rio separava o mundo dos vivos e o dos mortos, e os deuses olímpianos

evocavam seu nome ao prestar juramentos.

NYX

Deusa da noite,
morava no Tártaro, nas

profundezas do Mundo Inferior, e compartilhava sua casa com a filha Hemera, que era seu oposto e simbolizava o dia.





SEÇÃO QUATRO

BESTIÁRIO DE PERCY JACKSON

..... GUIA DEFINITIVO



BESTAS E MONSTROS



AGRIOS E OREIOS (HOMENS-URSO)

Filhos gêmeos de um humano com um urso. Tinham dois metros e quarenta de altura, peito peludo, garras em vez de unhas, patas em vez de pés, focinho no lugar do nariz e caninos afiados. Eram capangas de Luke Castellan.

CÃES INFERNALIS

Cães imensos do inferno, têm pelagem negra, olhos vermelhos e brilhantes, força e velocidade absurdas e

▲ SRA. O'LEARY, UM CÃO INFERNAL

a habilidade de sumir e aparecer quando querem. Quase todos são hostis aos semideuses, com exceção da sra. O'Leary, o bicho de estimação de Quintus. Ela é maior que um tanque de guerra, consegue viajar pelas sombras e seu latido é ligeiramente mais alto que o estrondo de um canhão.

CARANGUEJO ►

Crustáceo de três metros de altura, com casco sarapintado de azul e verde e terríveis pinças cujo comprimento é maior do que o corpo de um homem.



CARÍBDIS

Um dos monstros que guardam a entrada do Mar de Monstros. Para evitar a passagem de marinheiros, ela sorve o mar e engole tudo o que está nele.



CAMPE ▼

Uma criatura que é mulher na parte de cima e, embaixo, tem o corpo preto



e escamoso de um dragão, com mais de seis metros de comprimento, garras enormes e cauda serrilhada.

CAVALOS COMEDORES DE CARNE

Bichos assustadores que se alimentam da carne de outras criaturas e vivem em grandes amontoados de cocô de cavalo. Ideais para dar fim ao lixo, mas um desafio na hora da limpeza.

CENTAUROS

Criaturas com cabeça e torso de homem e corpo de cavalo (ver página 39).

Convocados por Quíron em momentos de crise, eles galopam ao resgate carregando armas de *paintball*.

CÉRBERO

Rottweiler preto imenso, tem três cabeças e mede o dobro do tamanho de um

mamute. Cão de Hades, ele guarda a entrada para o Mundo Inferior e impede que os mortos saiam de lá.





DRACAENAE DA ▲ CÍTIA

Mulheres-dragão com pele verde e escamosa, olhos

amarelos e duas caudas, em vez de pernas.

DRAGÃO ETÍOPE

Serpente africana gigantesca com fileiras de dentes afiados.

DRAKON DE LÍDIA

Serpente gigante e venenosa, de escamas mais duras que titânio e olhos com o poder de paralisar.

EQUIDNA

Mulher-cobra monstruosa, com cabeça humana e corpo semelhante ao de uma serpente. Tem a língua

bifurcada, presas horríveis, pele cheia de escamas verdes e olhos de réptil.

EMPOUSAI

Criaturas horripilantes do Mundo Inferior que se alimentam de carne humana. Entre as pessoas comuns, geralmente aparecem na forma de cruéis líderes de torcida.

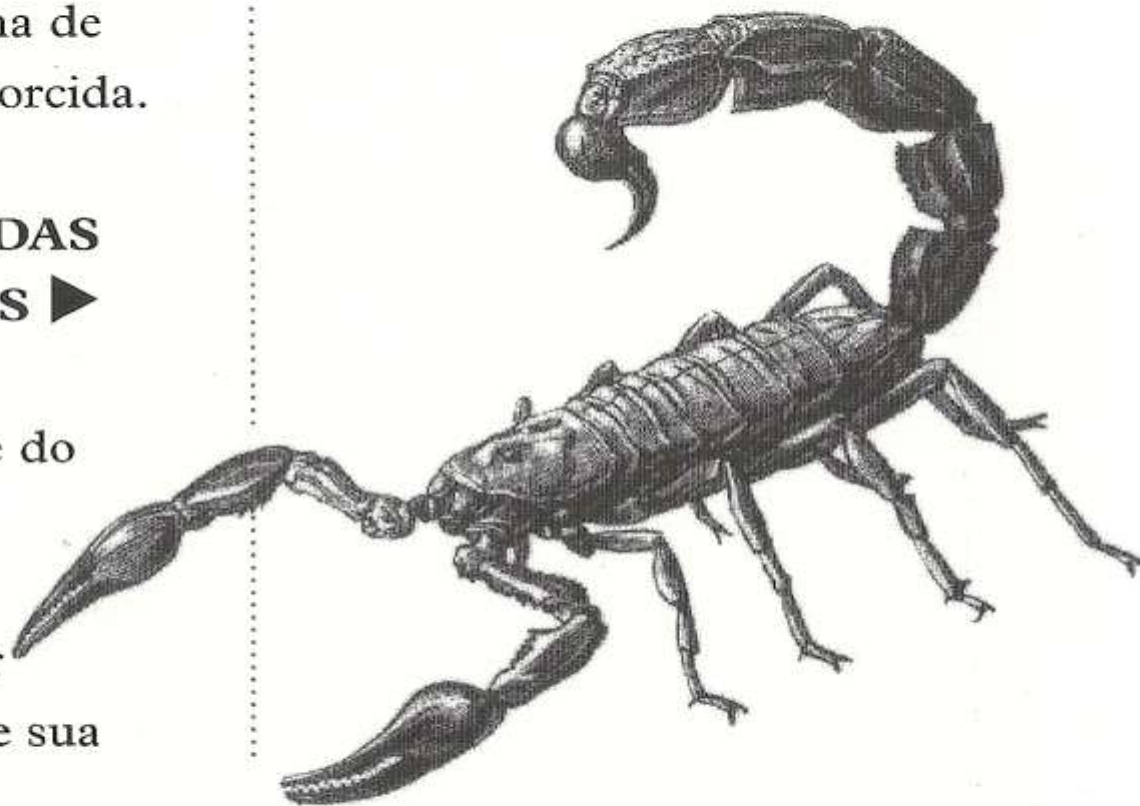
ESCORPIÕES DAS PROFUNDEZAS ►

Insetos mortais aproximadamente do tamanho da mão humana. Conseguem saltar até cinco metros e sua

picada pode atravessar as roupas. Seu veneno mata em sessenta segundos.

ESFINGE

Monstro gigantesco com corpo de leão e cabeça de mulher. Tem patas imensas e garras que parecem de aço inoxidável.





FÚRIAS

Ver página 20.

GIGANTES HIPERBÓREOS

Gigantes com dez metros de altura, pele azul e cabelos acinzentados.

GIGANTES LESTRIGÕES ►

Gigantes canibais com quase dois metros e meio de altura. Têm braços tatuados, dentes amarelados pontudos e vestem armadura de couro. Usam clavas pesadas e cobertas de espinhos.

HECATÔNQUEIRES

(Centímanos)

Deuses gigantes das tempestades violentas e dos furacões, irmãos mais velhos dos ciclopes. Cada um possuía cem



ESFINGE ►





mãos e cinquenta cabeças. Ideais para ter a seu lado quando você quer lançar pedras nos inimigos.

HIDRA

Monstro escamoso com nove cabeças em formato de diamante e uma fileira de dentes irregulares. Todas as bocas cospem veneno. Se uma das cabeças for cortada nascem duas no lugar dela.

HIPALÉCTRIONS

Criaturas cujo corpo é formado pela parte dianteira de um cavalo e a traseira de um galo. Têm enormes

garras amareladas nas patas de trás, asas vermelhas e cauda cheia de penas.

HIPOCAMPOS

Criaturas marinhas que são cavalos na parte dianteira e possuem uma cauda prateada de peixe. Têm escamas reluzentes e as nadadeiras da cauda são das cores do arco-íris.

JAVALI DE ERIMANTO

Animal selvagem de dez metros de altura, com presas do tamanho de canoas. Pode se mover com extrema velocidade, então é melhor usá-lo como transporte,

em vez de enfrentá-lo diretamente.

LÁDON

Dragão enorme que guarda as maçãs douradas das irmãs Hespérides. Tem centenas de cabeças.

LEÃO DE NEMEIA

Leão do tamanho de uma picape, com garras prateadas e pelo dourado e reluzente.

LOBOS

Lobos brancos que acompanham as caçadoras de Ártemis.



MANTICORE ▲

Tem corpo de leão, rosto humano e uma cauda rija e pontiaguda que dispara espinhos mortais como se fossem setas de uma besta.



▲ MINOTAURO

MINOTAURO

Monstro que é meio homem, meio touro. Ver páginas 27 e 28.

OFIOTAURO

“Bessie”, uma criatura marinha que na parte dianteira é um bezerro e na traseira, uma serpente. Dela depende o destino dos deuses e de todo o Monte Olimpo.

ORTRO

Cachorro com pelo castanho e lustroso e duas cabeças. Cão de guarda do Rancho Triplo G.

OVELHAS

CARNÍVORAS

Do tamanho de hipopótamos, vivem na ilha de Polifemo e se alimentam de outros animais.

PÁSSAROS DE ESTINFÁLIA

Aves demoníacas comedoras de gente, com pequenos olhos malignos e bicos afiadíssimos cor de bronze. São capazes de retalhar sua vítima até os ossos. Só o barulho os derrota.

PÉGASOS (ver página 39)

Poderosos cavalos alados criados por Poseidon.



Blackjack, o corcel de Percy, é um garanhão preto que ajuda os semideuses nas missões.

PELEU

Dragão que protege o Acampamento Meio-Sangue. Imenso e com escamas cor de cobre, ele dorme enroscado no pinheiro do topo da colina.

PORCA CAMONIANA

Suína alada e enorme, com asas rosadas como as de um flamingo, que destrói tudo em seu caminho e arrota gás venenoso.

PORQUINHOS-DA-ÍNDIA

Marinheiros encantados na ilha mágica de Circe, no Mar de Monstros.

QUIMERA ►

Monstro imenso com cabeça de leão, juba manchada de sangue e corpo e cascos de bode. A cauda é uma cascavel de três metros de comprimento que se estende a partir do lombo desgrenhado. Cospe fogo.

SEREIAS

Abutres do tamanho de pessoas, com penugem preta, pescoço rosado

cheio de rugas e rosto humano.

SQUILA

Guarda a entrada do Mar de Monstros. Tem seis cabeças e pescoços

compridos, que se lançam contra os navios e jogam os marinheiros ao mar.

TELQUINES

Demônios marinhos de um metro e oitenta, que





trabalham com metal e produzem muitas das armas dos deuses. Têm cara de cachorro, focinho preto, olhos castanhos e orelhas pontudas. O corpo é preto e lustroso, com pernas roliças que são, em parte, barbatanas.

As mãos têm garras afiadas. Parecem uma mistura de criança, *dobermann* e leão-marinho.

TIFÃO

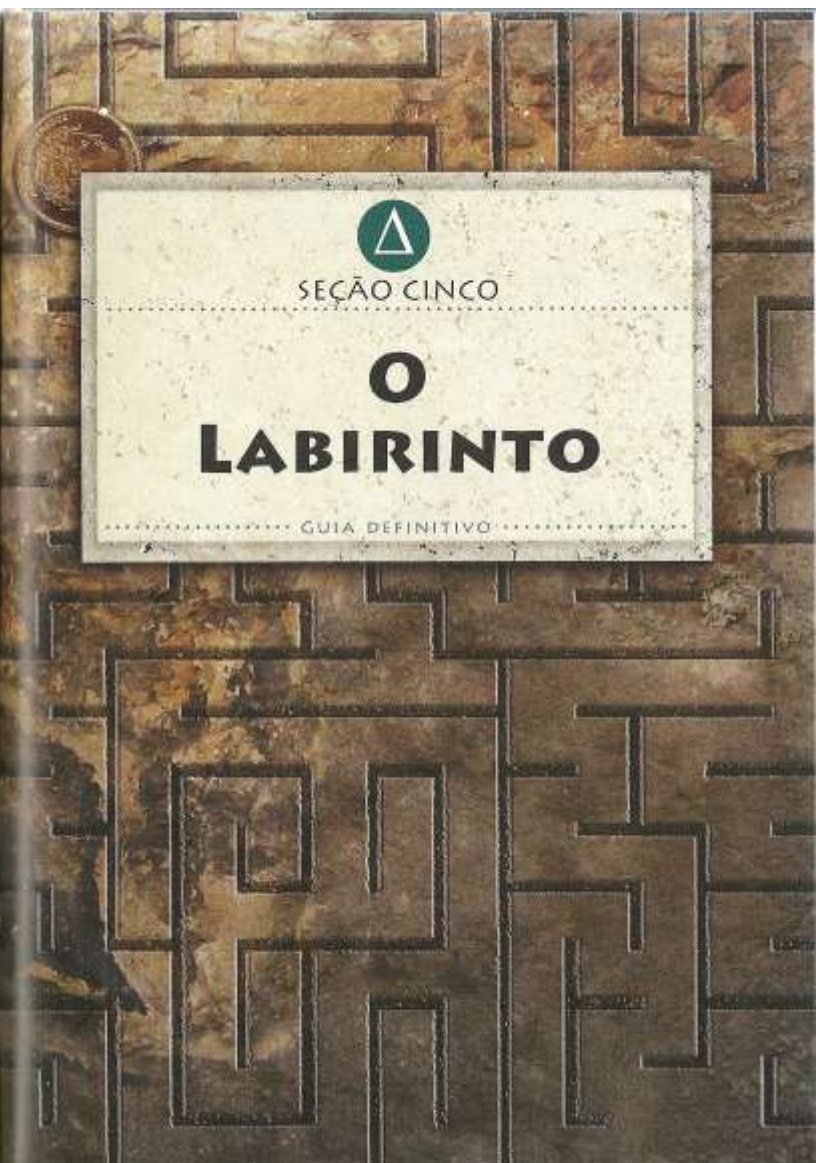
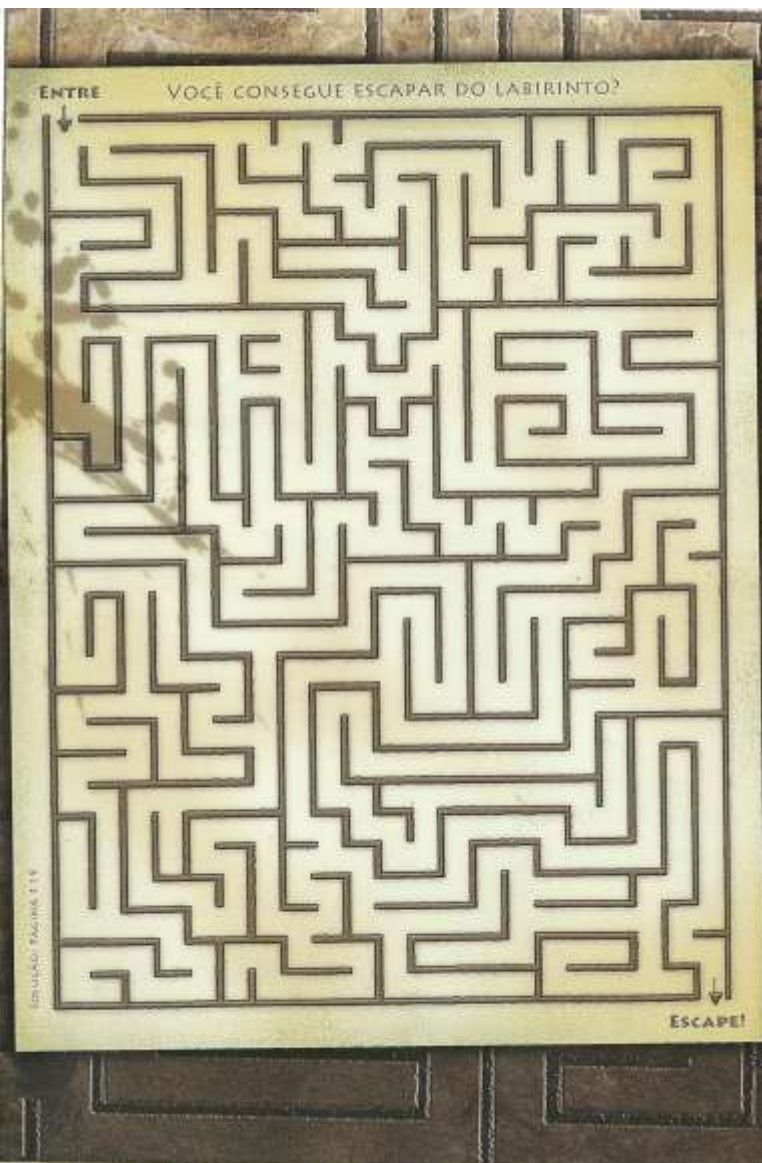
Monstro que os deuses aprisionaram debaixo de uma montanha.

Tem forma humanoide, pele verde e manchada, garras de águia e pernas

reptilianas. Quando foi libertado, causou devastação.

VACAS COR DE CEREJA

Gado sagrado de Apolo que vive no Rancho Triplo G.





ENCONTROS NO LABIRINTO

Durante sua missão no Labirinto, Percy, Annabeth, Tyson e Grover procuram a oficina de Dédalo.



O HOMEM DE DOIS ROSTOS

Eles encontram um homem com dois rostos parado diante de duas portas. Ambos os rostos falam com Annabeth e exigem que ela escolha a porta correta a ser aberta com

uma chave de prata. Mas qual é a porta correta? Esse porteiro estranho é Jano, deus das portas, dos começos, dos fins e das escolhas, que olha tanto para o futuro quanto para o passado. Annabeth é salva do dilema pela deusa Hera, que lhes dá conselhos para encontrarem Dédalo no Labirinto.

IR PARAR NA PRISÃO

Os aventureiros acabam em um túnel que vai dar no interior da Prisão de Alcatraz, na Califórnia, onde encontram o



Uma história sobre Alcatraz

O exército dos Estados Unidos construiu uma fortaleza militar na Ilha de Alcatraz em 1853 e, em 1861, instalou canhões de longo alcance capazes de afundar navios hostis a até cinco quilômetros de distância. Em 1861, a ilha também começou a receber prisioneiros da Guerra Civil, e em 1898 já abrigava mais de quatrocentos e cinquenta detentos. Em 1906, centenas de prisioneiros civis foram transferidos para a ilha após o terremoto de São Francisco, e até 1912 havia sido construído um grande

complexo de celas. Alcatraz tinha a reputação de ser uma prisão rígida, que tratava os detentos com confinamento severo e disciplina férrea. A prisão foi fechada em 1934, mas o Departamento de Justiça fez algumas modernizações e ela foi reaberta algum tempo depois, naquele mesmo ano, para receber gângsteres e bandidos envolvidos na onda de crimes decorrente da Grande Depressão. A prisão foi apelidada de "Ilha do Diabo". Alguns detentos famosos foram Al Capone, Robert Stroud (o "Ornitólogo de Alcatraz") e George Kelly, conhecido como "Metralhadora". Alcatraz foi fechada em 1963.



prisioneiro Briareu (um “centímano”). Antes poderoso, Briareu foi dominado por anos de cativeiro e pelo medo da vingança do monstro Campe, caso tente fugir.

RANCHO TRIPLO G

Os quatro amigos encontram uma grade que os leva a um rancho, onde vivem Ortro, o cão de duas cabeças (ver página 107), e Eurítion, o vaqueiro, que lhes sugere darem meia-volta e retornarem ao Labirinto enquanto podem. Como eles recusam, Eurítion os leva para conhecer o chefe,

Geríon, que tem nada menos que três corpos: *“Seu pescoço era ligado ao tórax central... mas havia dois outros tórax, um de cada lado, unidos pelos ombros, separados por pouco centímetros. O braço esquerdo saía do tórax da esquerda, o mesmo acontecendo do lado direito, de modo que ele tinha dois braços, mas quatro axilas...”*

Dentre os animais extraordinários criados no Rancho Triplo G estão hipaléctrions e horríveis cavalos comedores de carne (ver “Bestiário de Percy Jackson”).



OFICINA DE DEDALO



SEÇÃO SEIS

O MUNDO INFERIOR

..... GUIA DEFINITIVO

MAPA DO MUNDO INFERIOR

CAMPOS DA PUNIÇÃO



BALSA DE CARONTE

RIO ESTIGE

MUROS DE ÉREBO



CÉRBERO



PAVILHÃO DOS JULGAMENTOS



ELÍCIO

ILHAS DOS ABENÇOADOS



CAMPOS DE ASFODELOS

PALACIO DE HADES



ENTRADA PARA O TÁRTARO



PASSEIO GUIADO PELO MUNDO INFERIOR *por Nico di Angelo*

“Oi! Bem-vindos à casa de meu pai. Meu nome é Nico di Angelo e sou filho de Hades. Deixem-me mostrar o lugar...”

“Vocês conheceram Cérbero quando entraram, certo? Bom cão de guarda, né? Ninguém passa por aquelas três cabeças sem uma escolta oficial. Este caminho leva diretamente ao Pavilhão dos Julgamentos. Ignorem essas figuras silenciosas que estamos atravessando — elas estão mortas, não podem incomodar vocês. Reparem na grama e nas árvores negras e bizarras que temos aqui nos Campos de

Asfódelos, e não deixem de ver as estalactites impactantes — é o que vai acontecer se uma delas se partir e empalar vocês!

“Certo. É para este pavilhão que todos os que foram mortos há pouco tempo precisam ir: como diz na faixa, eles estão aqui para os JULGAMENTOS PARA O ELÍSIO E PARA A DANAÇÃO ETERNA. Pobres coitados! Mas a tenda preta é legal, né?”

“Vamos entrar para ver o que acontece depois que eles são julgados. Aquele caminho à esquerda leva direto aos Campos da Punição — o





nome já diz tudo. É ali que meu pai testa suas novas ideias para castigos, mas ele fala que os tradicionais ainda são os que funcionam melhor: as correntezas de lava, os campos minados cheios de surpresas explosivas, queimar preso a uma estaca, correr pelado por um campo de cactos... O que vocês imaginarem nós temos aqui.

“Se alguém não estiver se sentindo muito bem, é melhor se sentar neste banco aqui e colocar a cabeça entre as pernas até a náusea passar.

“Agora vamos dar uma olhada no destino do caminho à direita... este deve ser mais agradável para vocês, que estão vivos. Do outro lado

destes portões fica o Elísio, para onde acho que todos vocês querem ir algum dia. Temos bairros de todas as épocas da história, o que quer que seja, nós temos: romanos, medievais, vitorianos. Vejam as flores de ouro e prata — melhor do que lá em cima, aposto. E churrasco o ano todo — não tem como ser ruim.

“Estão vendo aquele lago azul e reluzente ali no meio, com as três ilhotas? Aquelas são as Ilhas dos Abençoados — as pessoas que vão para lá escolheram renascer três vezes e, em cada uma delas, chegaram ao Elísio. Aposto que vocês não se importariam de se unir a esse pessoal. Sejam corretos e firmes, é o que eles dizem. Dá para ver

como é difícil fazer isso — reparem em como o Elísio é minúsculo em comparação com os Campos de Asfódelos e da Punição.

“Agora vamos embora daqui. Vou levá-los ao palácio de meu pai. Vocês ainda não viram nada. Estão enxergando aqueles parapeitos pretos no horizonte? É para lá que estamos indo. Apertem o passo! Essas três criaturas parecidas com morcegos que estão voando em torno de vocês são as Fúrias — é melhor não deixá-las de mau humor.

“Ninguém segue por aquele caminho à direita. Isto é, a menos que queira fazer uma visita não programada ao Tártaro.

“Agora chegamos ao palácio. As paredes são de obsidiana polida — praticamente dá para ver nosso reflexo nelas. Reparem na altura desses portões automáticos de bronze e nas gravuras elaboradas. Meu pai colocou imagens de quase todo tipo de morte possível para um ser humano. Esta aqui é uma bomba atômica explodindo; ali, uma fileira de vítimas da fome, trincheiras da Primeira Guerra Mundial — pelo que estou vendo, ele não se esqueceu de nenhuma até hoje.

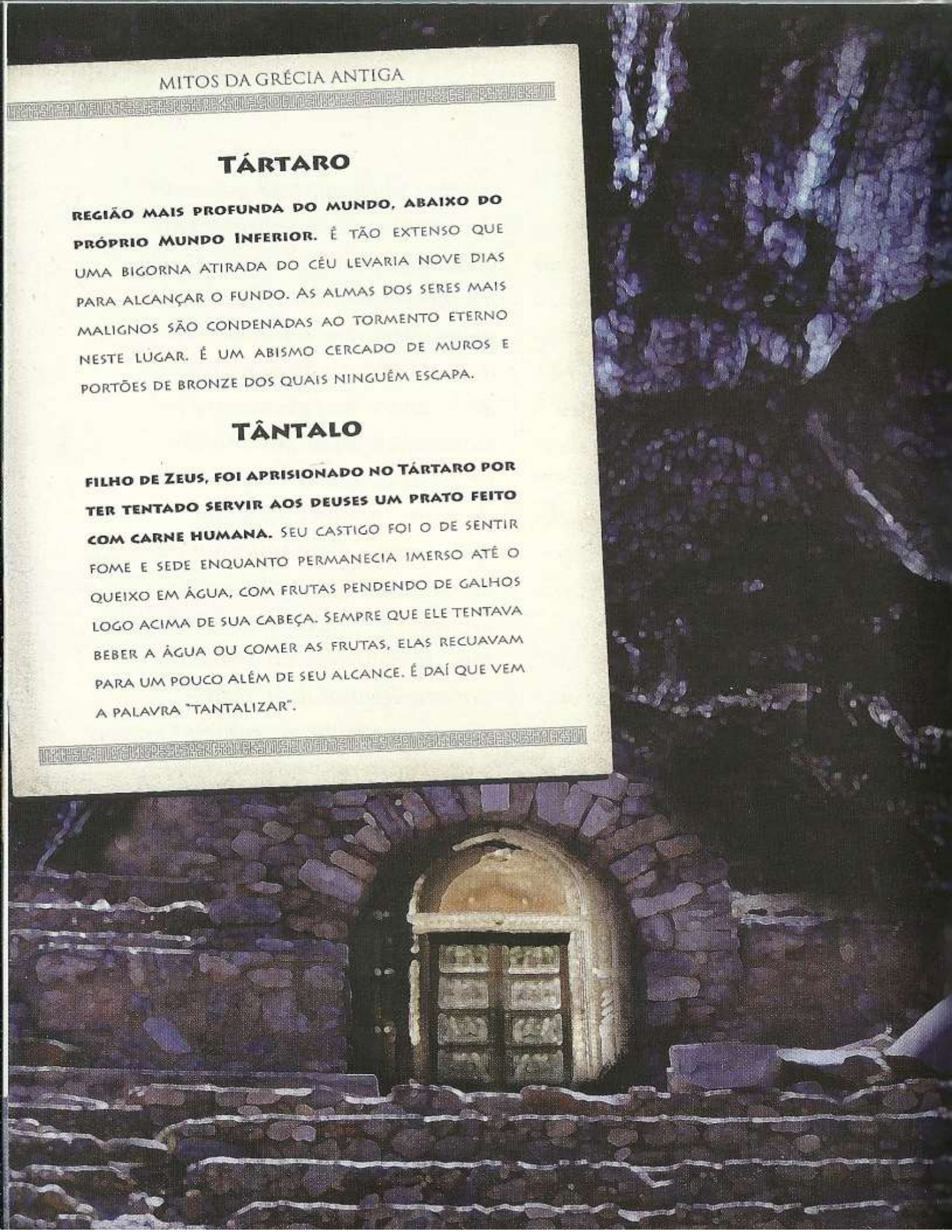
“Vejam, este é um jardim especial do Mundo Inferior! Nada aqui precisa de luz natural para crescer — é por isso que temos cogumelos e

TÁRTARO

REGIÃO MAIS PROFUNDA DO MUNDO, ABAIXO DO PRÓPRIO MUNDO INFERIOR. É TÃO EXTENSO QUE UMA BIGORNA ATIRADA DO CÉU LEVARIA NOVE DIAS PARA ALCANÇAR O FUNDO. AS ALMAS DOS SERES MAIS MALIGNOS SÃO CONDENADAS AO TORMENTO ETERNO NESTE LUGAR. É UM ABISMO CERCADO DE MUROS E PORTÕES DE BRONZE DOS QUAIS NINGUÉM ESCAPA.

TÂNTALO

FILHO DE ZEUS, FOI APRISIONADO NO TÁRTARO POR TER TENTADO SERVIR AOS DEUSES UM PRATO FEITO COM CARNE HUMANA. SEU CASTIGO FOI O DE SENTIR FOME E SEDE ENQUANTO PERMANECIA IMERSO ATÉ O QUEIXO EM ÁGUA, COM FRUTAS PENDENDO DE GALHOS LOGO ACIMA DE SUA CABEÇA. SEMPRE QUE ELE TENTAVA BEBER A ÁGUA OU COMER AS FRUTAS, ELAS RECUAVAM PARA UM POUCO ALÉM DE SEU ALCANCE. É DAÍ QUE VEM A PALAVRA "TANTALIZAR".



plantas bioluminescentes, que não precisam de sol. Meu pai cultivava pedras preciosas, em vez de flores. Estes são rubis, isto é um montinho de diamantes — é tão mais fácil que aquelas plantas que precisam ser regadas o tempo todo! Agora, não saiam da linha e façam exatamente o que eu disser, ou podem acabar como uma dessas estátuas à sua volta, presentes de Medusa. Como eu já disse, é melhor não irritar meu pai e os amigos dele.

“Este pomar é o jardim de Perséfone (ver páginas 90, 91 e 92). Continuem andando e não toquem naquelas romãs, ou vocês nunca conseguirão sair daqui. Hades só permite

grupos turísticos até este corredor, então fiquem juntos e não tentem explorar mais além, a menos que gostem da ideia de ficar presos aqui pelo resto da vida. Conheçam os guardas do palácio, nada passa despercebido por eles. Podem parecer esqueletos, mas conseguem matar tão bem quanto qualquer pessoa viva lá em cima.

“Certo, bem, isso meio que completa o passeio de hoje. Sigam-me de volta à entrada e à loja de presentes, onde vocês poderão comprar souvenirs de sua visita. E não se esqueçam, o passeio é gratuito, mas a permissão para sair custa cinco dracmas de ouro. Por aqui, para a balsa turística de retorno...”





ARTEFATOS E CURIOSIDADES



AEGIS

Bracelete de prata usado por Thalia. Quando tocado, se expande até virar um escudo enorme.

Presente de Atena, o escudo é feito de prata e bronze, e tem no centro o rosto monstruoso da Medusa. Ele emite uma aura petrificante e poderosa.

AMBROSIA

Comida divina e medicinal usada em emergências, quando os semideuses se ferem gravemente. Cura quase qualquer lesão, mas se for ingerida em excesso pode deixar os semideuses em estado febril e matar os mortais. No Acampamento Meio-Sangue, é servida em cubos dentro de pacotes fechados. No Monte Olimpo, é vendida em espetos.

ANAKLUSMOS

A espada de Percy, cujo nome traduz-se como Contracorrente.

Tem a forma de uma caneta esferográfica comum (de tinta preta) e se transforma em uma espada de bronze reluzente com lâmina de fio duplo. Tem o cabo envolvido em couro e a guarda chata, cravejada de ouro. Sempre volta ao bolso de Percy instantes depois de ele a soltar.

APITO ESTÍGIO PARA CÃES

Instrumento que Percy ganhou de Quintus para convocar a sra. O'Leary, o amigável cão infernal, em caso de emergência. Feito de gelo do Rio Estige, o apito era muito frio e se estilhaçou ao ser soprado.

BIGAS

Tântalo restabeleceu as corridas de bigas no Acampamento Meio-Sangue.

BONÉ DE INVISIBILIDADE

Boné azul-marinho de beisebol dos Yankees que Atena deu para Annabeth como presente de aniversário quando a menina fez doze anos. Quem o usa fica invisível.





DARDOS

Feitos por Tyson para Percy e Annabeth usarem em uma corrida de bigas no acampamento.

DENTES DE DRAGÃO

Usados para gerar guerreiros-esqueleto, que perseguem seus alvos implacavelmente.



DRACMAS DE OURO

Antiga moeda grega, usada por semideuses

para pagar por mensagens de Íris a fim de contatar amigos e parentes.



ELMO DAS TREVAS DE HADES

Capuz de esquí que se transforma em um trabalhado elmo de guerra feito de bronze. Foi confeccionado pelos ciclopes para Hades.

ESCUDO DE RELÓGIO DE PULSO

Feito para Percy, expande-se a partir de um relógio de pulso quando o garoto aperta o botão do cronômetro.



FACA DE BRONZE CELESTIAL

Arma que Luke deu para Annabeth quando os dois

se conheceram nas ruas, ainda crianças.

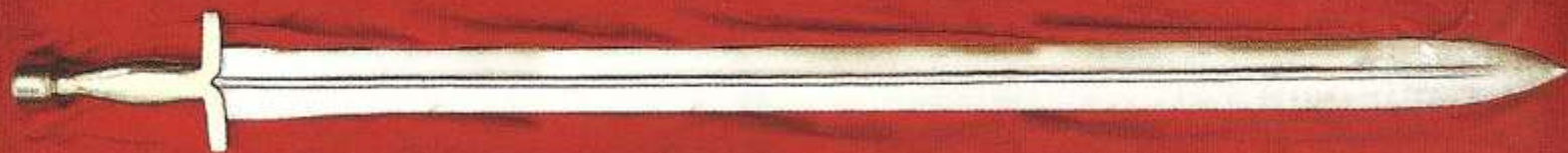


FLAUTAS DE BAMBU

Instrumentos tocados pelos sátiros. São usados para vários propósitos, incluindo rastreamento e eliminação de pragas. Ver páginas 49 e 50.

FOGO GREGO

Líquido mágico espesso e verde que solta fumaça da mesma cor e então explode. Usado por semideuses para enfrentar monstros.



MORDECOSTAS

A espada de Luke, de lâmina dupla — um lado de bronze celestial, o outro de aço temperado —, é eficaz contra mortais e imortais. Foi usada pela primeira vez por Cronos para derrotar o pai, Urano.



NÉCTAR

A bebida dos deuses, usada com a ambrosia para fins de cura. Tem o gosto da comida favorita de quem bebe. Nas

festas no Monte Olimpo, néctar e ambrosia saem de fontes douradas.

NÉVOA

Conjurada por deuses e semideuses para cobrir os olhos mortais como um véu. Evita que humanos vejam ou se lembrem dos acontecimentos.

PITHOS DE PANDORA

Um jarro, também conhecido como caixa de Pandora, que continha o mal, a doença e o sofrimento. Embora tenha sido avisada para não

abri-lo, Pandora não resistiu à curiosidade.

SACOS DE VIAGEM AMARELOS

Três sacos mágicos à prova d'água que Hermes deu a Percy, Annabeth e Tyson para a jornada marítima deles.



TÊNIS DE BASQUETE

Percy os ganhou de Luke para sua primeira missão. Com a ordem “Maia”,

asas brancas de pássaro brotam dos calcanhares.



VELOCINO DE OURO

Pele dourada de carneiro que confere saúde a tudo o que toca.

VIDEOESCUDO

Reflete os arredores. Feito para Annabeth a partir de uma ideia de Dédalo.





AUTÔMATOS

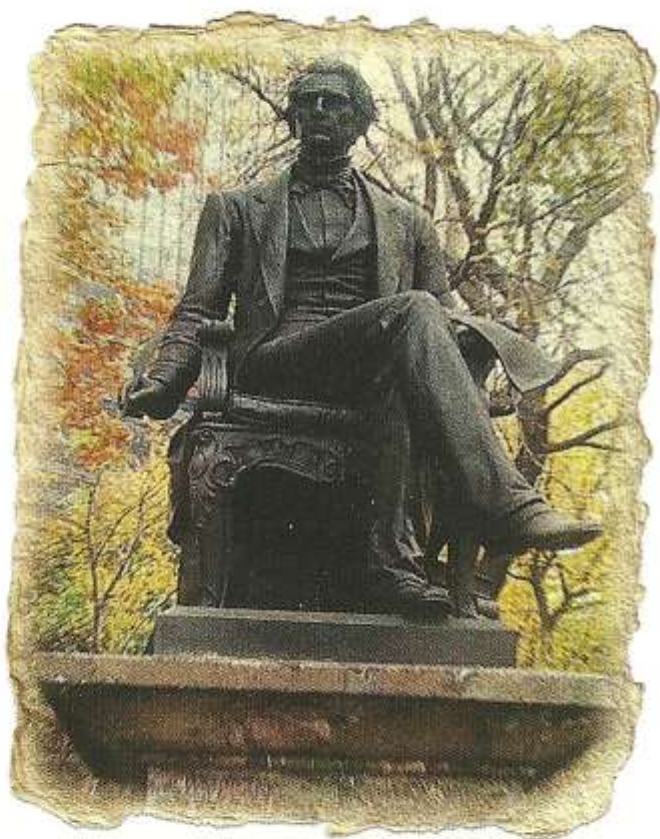
ARANHA DE METAL

Disco de prata que, ao apertado de um botão, vira uma aranha mecânica e leva Annabeth e Percy até as forjas subterrâneas de Hefesto.



ESTÁTUAS MECÂNICAS

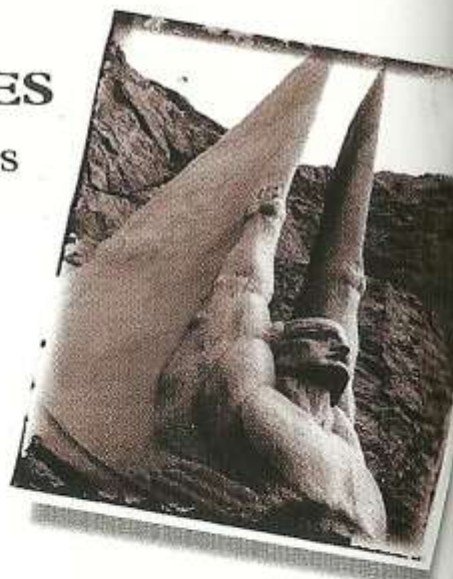
Monumentos de Nova York, como o de William H. Seward, despertados por Annabeth depois que ela estudou as ideias de Dédalo para a defesa de Manhattan ante um ataque. São autômatos



programados para ativarem uns aos outros, em uma reação em cadeia.

GUARDIÕES

Duas estátuas aladas de bronze que socorrem Percy, Thalia,



Grover e Zoë na
Barragem de Hoover.

GUERREIROS- -ESQUELETO

Esqueletos conjurados por
Atlas para atacar Percy e
os outros semideuses.



TALO

Gigante de bronze
do tamanho de um
arranha-céu que traja
uma armadura grega de
batalha. Foi descoberto
pelos semideuses no ferro-
-velho dos deuses e, por
fim, destruído por Bianca
di Angelo.

TOUROS DE COLCHIS

Impetuosos touros de
metal, com rubis do
tamanho de punhos
no lugar dos olhos
e chifres de prata
brilhante. Sopram fogo
incandescente da boca
de metal com dobradiças.
Criados por Hefesto.



SEÇÃO OITO

COMPÊNDIO

..... GUIA DEFINITIVO



MORTAIS QUE CONSEGUEM VER ATRAVÉS DA NÉVOA

RACHEL ELIZABETH DARE ►

Garota que Percy encontrou na Barragem de Hoover, cujo raciocínio ágil o ajudou a escapar dos guerreiros-esqueleto. Tem olhos verdes e cabelos castanho-avermelhados e ondulados. Usa moletons grandes e esfarrapados e jeans manchados de tinta. Adora arte e teve papel fundamental na missão em que acabou por descobrir o verdadeiro propósito de sua vida, em *O último olimpiano*.



DR. CHASE

Pai de Annabeth e professor de história militar, coleciona aviões antigos. Tem cabelos cor de areia e intensos olhos castanhos. Ajudou Percy e Thalia quando eles tentavam resgatar Annabeth. Seu avião foi muito útil.

MAY CASTELLAN

Mãe de Luke. Depois que teve Luke com Hermes, candidatou-se a uma função que afetou seriamente sua saúde mental e nunca mais foi a mesma. Essa foi uma das razões pela qual Luke saiu de casa ainda novo.

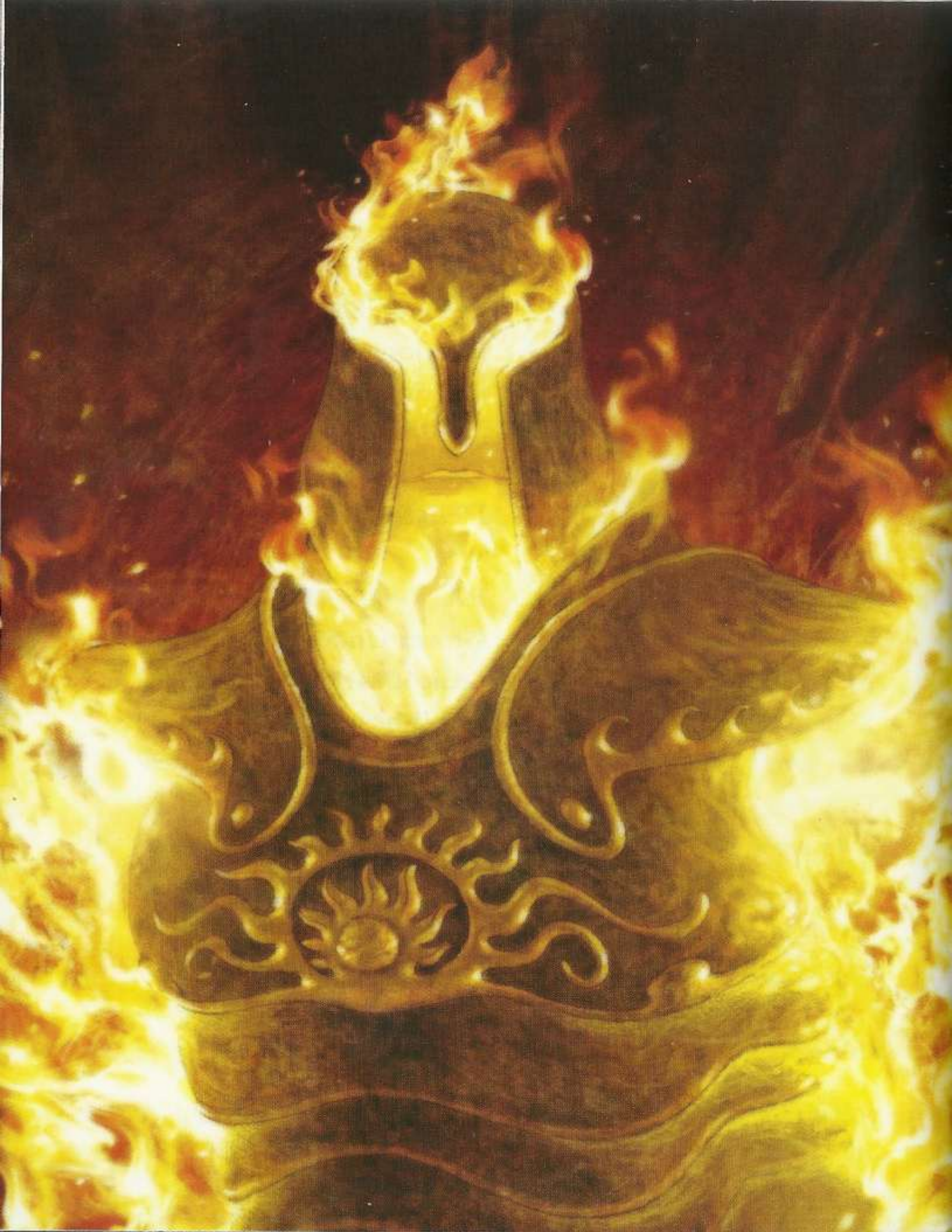
PAUL BLOFIS

Professor barbudo de inglês que se apaixona pela mãe de Percy, Sally Jackson. Cabelos grisalhos, roupas de brim e casaco de couro.

OUTROS PERSONAGENS

PÃ

Grover Underwood dedicou boa parte de sua vida à busca pelo grande deus Pã, assim como antes fizeram seu pai e seu tio. Pã era um sátiro, filho de Hermes. Era o senhor da natureza, deus dos rebanhos e dos pastores, das montanhas silvestres, da caça e da música



folclórica. Pã desapareceu há dois mil anos, e um marinheiro ouviu uma voz gritando que ele havia morrido. Os sátiros reverenciam Pã como seu senhor e mestre, que protege a eles e a todos os lugares selvagens da Terra, e se recusam a acreditar que ele tenha morrido de verdade. Assim, os sátiros mais corajosos de cada geração continuaram a busca pelo deus, na esperança de despertá-lo de seu suposto sono.

◀ HIPERÍON

Senhor da luz e titã do leste — o mais poderoso dos quatro titãs que controlavam

os cantos do mundo —, pai de Hélios, o primeiro deus do sol. Guerreiro de armadura dourada, com pequenos sóis no lugar dos olhos, é capaz de emitir uma luz cegante.

PROMETEU

O titã da previsão e dos conselhos astutos, portador do fogo e irmão de Atlas. Criou os primeiros homens usando argila e lhes ensinou arquitetura, astronomia, navegação e medicina. Roubou o fogo dos deuses e o deu aos humanos. Zeus o castigou acorrentando-o a uma pedra, na qual era constantemente bicado



por uma águia. No fim, foi libertado pelo herói Hércules.

ATLAS

Titã que representava a resistência. Rebelou-se contra Zeus e foi condenado a sustentar o céu. Atlas é o principal comandante do Senhor Cronos.

POLIFEMO

Ciclope de cinco metros que morava em uma caverna de uma ilha do Mar de Monstros. Possuía um rebanho de assustadoras ovelhas carnívoras que protegiam o Velocino de Ouro roubado, usado pelo ciclope para atrair sátiros a fim de aprisioná-los e comê-los.

MORFEU ►

Deus dos sonhos, é filho de Hipnos, deus do sono. Envia imagens aos humanos enquanto dormem e pode moldar o que as pessoas sonham. Também é capaz de deixar cidades inteiras em estado de torpor.



PROFECIA

SETE MEIOS-SANGUES RESPONDERÃO
AO CHAMADO.

EM TEMPESTADE OU FOGO, O MUNDO
TERÁ ACABADO.

UM JURAMENTO A MANTER COM
UM ALENTO FINAL,

E INIMIGOS COM ARMAS ÀS PORTAS
DA MORTE AFINAL.

Agradecimentos...

**“Os autores escrevem as suas respectivas literaturas nacionais,
mas a literatura mundial é obra dos tradutores.”** - José Saramago

São com essas humildes e sábias palavras de Saramago que gostaria de principiar os merecidos agradecimentos à nossa equipe.

Em meio às mais adversas situações, jovens homens e mulheres, juntos, trabalharam para o bem comum; Frente à progressiva decadência do ser humano, há ainda aqueles que lutam por ideais honrosos, com amor, determinação e excelência, fazendo-nos acreditar no valor da espécie.

É por isso, por terem presenteado-nos com seu trabalho dedicado e sublime, com sua entrega e amor, com sua determinação e honra, que nós neste momento lembraremos de cada um dos que integraram esta equipe tão afortunada.

— Ao Responsável pela Digitalização : **Walter Montefusco** .

Parabéns pelo trabalho e muito obrigado por fazer parte da equipe..

Que toda a sorte e paz lhes seja concedida. Que a vida lhes guarde a tranquilidade e o sucesso. Que jamais lhes falem vigor e sabedoria.



À você, leitor, o nosso agradecimento e carinho.

Respeitosamente,
Ricardo Pereira - Rick
„mafia dos livros„

Vida de semideus não é fácil. Combater monstros, decifrar profecias e lançar-se em perigosas jornadas para salvar o mundo são tarefas rotineiras, e um herói não pode vacilar. Percy Jackson que o diga. O filho de Poseidon liderou as mais importantes missões de meios-sangues dos últimos tempos, e tudo o que ele aprendeu está neste guia — informações sobre deuses, espíritos, monstros e lugares mitológicos que todo herói precisa saber de cor. Afinal, nunca se sabe quando o mundo estará novamente em perigo.



www.percyjackson.com.br

ISBN 978-85-8057-247-6



9 788580 572476

www.intrinseca.com.br